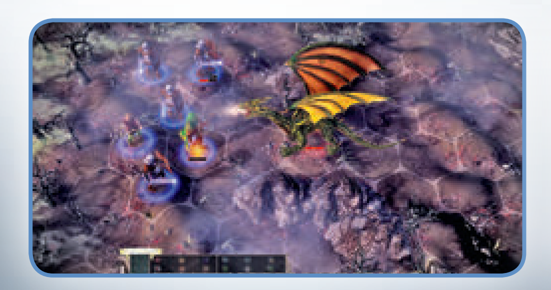
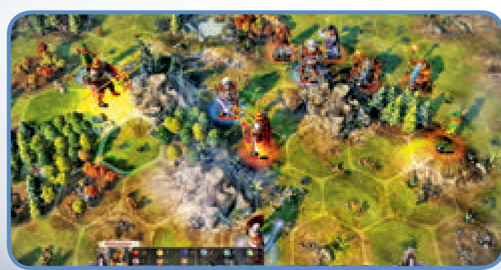
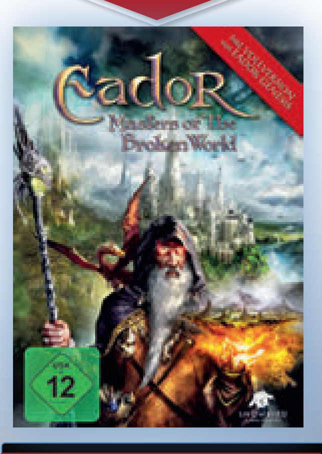

GRATIS-BEILAGE: 32 SEITEN JUBILÄUMS-HEFT!
JUBILÄUMSHEFT
25 JAHRE
computec
Zum Computec-Geburtstag:
Die besten Spiele aus 25 Jahren!
PC Games
Wissen, was gespielt wird
EXTENDED
DIE NEUE PC GAMES:
JETZT NUR NOCH
5,99
EURO
VOLLVERSION
EADOR
Hochgelobtes Fantasy-Strategiespiel:
Top-aktueller Geheimtipp für HOMM-Fans!
2013 erschienen: Erstmals auf Heft-DVD!
+ 2 DVDs
3,5 Stunden HD-Videos: Tests, Specials, Trailer!
+ 16 EXTRA-SEITEN
u. a. Report Early Access: Worauf ihr achten solltet!
WATCH DOGS
EXKLUSIV IM STUDIO
Zwei Monate vor Release: Stundenlang gespielt!
Spielwelt, Skills, Minispiele: Wie umfangreich ist Watch Dogs wirklich?
S. 20
ZENSUR-REPORT
In Wolfenstein verboten – bei Inglourious Basterds okay:
Warum Spiele gnadenlos zensiert werden
S. 84
BATMAN ARKHAM KNIGHT
Exklusiver Studiobesuch: Mit dem Batmobil durch
das detailreichste Gotham City aller Zeiten!
S. 28
USK ab 16 freigegeben
AUSGABE 260
04/14 | € 5,99
www.pcgames.de
Österreich € 6,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 70,00;
Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,90; Holland,
Belgien, Luxemburg € 7,00; Griechenland € 9,00
25 JAHRE computec MEDIA
LEIDENSCHAFT FÜR GAMES
04
4 397178 705995

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD







VOLLVERSION: EADOR: MASTERS OF THE BROKEN WORLD

In *Eador: Masters of the Broken World* versucht ihr, die in kleine Scherben zersplitterte Welt wieder zu vereinen. In der interessanten Mischung aus *Heroes of Might & Magic* und *Age of Wonders* kämpft ihr wahlweise in der Kampagne oder dem freien Spiel mit KI-gesteuerten Gegenspielern um die Scherbenwelten. Die Eroberung solch einer Scherbe wird in typischer Rundenstrategie-Manier ausgefochten, wobei die Karte in zahlreiche Provinzen unterteilt ist und jeder Meister eine Hochburg besitzt. Darin errichtet ihr Kasernen, Marktstände, Zaubertürme und viele andere Gebäude und rekrutiert Helden sowie Soldaten. Die Kämpfe gegen Monster, Provinzgarnisonen und die Armeen der Gegenspieler laufen ganz typisch in Hexfeld-Arenen ab. *Eador* ist anspruchsvolle Rundenstrategie für Tüftler und bietet neben enormem Umfang und Spieltiefe auch fordernde Kämpfe.

INSTALLATION/SERIENNUMMER

Das Spiel wird nur installiert; es gibt keine Online-Aktivierung oder Ähnliches. Lediglich für die Nutzung des Mehrspielermodus ist das Erstellen eines Online-Accounts notwendig, für den dann die Seriennummer notwendig ist. Diese fordert ihr über pcgames.de/codes an (siehe unten). Die Eingabe erfolgt bei der Accounterstellung im Hauptmenü unter „Mehrspieler".

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP SP2/Vista/7, CPU Intel® Pentium 2,0 GHz/AMD 2000+, 512 MB RAM, Grafikkarte Geforce 7300/Radeon 9200, Direct X 9.0c, 2 GB Festplattenspeicherplatz
Empfohlen: CPU Intel® Core 2 Duo 1.6/AMD 3000+, 2 GB RAM, Grafikkarte Geforce 8800/Radeon X1900

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Einzigartiger Mix aus Strategie, rundenbasierter Taktik und Rollenspiel-Elementen
- Lebendige Fantasy-Welt mit über 100 Stunden Spielspaß und hohem Wiederspielwert
- Umfangreiche Kampagne mit sieben Schwierigkeitsgraden
- Taktische rundenbasierte Schlachten gegen fordernde Computergegner
- Einzelspieler-Gefechte mit bis zu 16 Gegnern
- Mehr als 80 Zauber und Rituale
- Festung des Spielers ist mit mehr als 150 Gebäuden erweiterbar
- Steige auf zum Gott und erobere die zerbrochene Welt
- Vier Helden erlauben verschiedenste Spielweisen und Taktiken
- Abwechslungsreiche Quests und Zufallsereignisse belohnen den Spieler mit immer mächtigeren Artefakten und Einheiten
- Mehrspielermodus mit Online- oder LAN-Schlachten (Hotseat)

PC Games EXTENDED
Top-Demo
Das Schwarze Auge: Memoria
17 Top-Videos, über 90 Minut...
Vollversion
Eador: Masters of the Broken World
Top-Videos
• Watch Dogs
• Test: Age of Wonders 3
• Renagade X • Banished
USK 16
04/14 AUSGABE 260



Hinweis: *Eador: Masters of the Broken World* installiert automatisch auch den Vorgänger *Eador: Genesis* auf eure Festplatte. Starten könnt ihr *Genesis* über die ebenfalls automatisch angelegten Verknüpfungen im Windows-Startmenü.

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Eador: Masters of the Broken World

TOPTHEMA (VORSCHAU)
- Watch Dogs

VIDEOS (TEST)
- Age of Wonders 3
- Banished
- Rambo: The Video Game
- Resident Evil 4: Ultimate HD Collection
- Thief
- Tower of Guns
- X Rebirth (v1.24)
- Year Walk

VIDEOS (VORSCHAU)
- Elite: Dangerous
- Hearthstone: Heroes of Warcraft
- Plague Inc: Evolved
- Renegade X
- The Elder Scrolls Online

VIDEOS (MAGAZIN)
- Meisterwerke: Myst
- Rossis Welt: Folge 66
- Vollversion: Eador: Masters of the Broken World

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.0.6)

INHALT DER 2. DVD

DEMOS
- Das Schwarze Auge: Memoria

VIDEOS (TEST)
- Lococycle
- Naissance
- Strider
- The Lego Movie Videogame

VIDEOS (VORSCHAU)
- Dead State
- Titan Fall

VIDEOS (MAGAZIN)
- 25 Systeme aus 25 Jahren Computec: Teil 1
- 30 Jahre Simulationen: Teil 2
- Banished: Tipps & Tricks
- 100 PC-Spiele, die man gespielt haben muss: Teil 9
- 100 PC-Spiele, die man gespielt haben muss: Teil 10
- Die Gothic-Historie
- Early-Access-Special
- Thief: Grafikvergleich PC vs. PS 4 vs. Xbox One
- Titanfall: Grafikvergleich PC vs. Xbox One

VIDEOS (TRAILER)
- Dragon Age: Inquisition
- Tropico 5

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.0.6)

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer Vollversion *Eador: Masters of the Broken World* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

EDITORIAL

Der ganz normale Wahnsinn


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

DIENSTAG | **4. März 2014**
Während die mitreisenden Journalisten bereits wieder Richtung Flughafen unterwegs sind, hat unser Video-Redakteur Olaf Szymanski einen ganzen Tag länger Zeit, um sich bei Ubisoft Montreal in aller Ruhe umzusehen und weitere Infos rund um *Watch Dogs* zu ergattern – und das exklusiv für PC Games. Nach wie vor gehört das Action-Adventure zu den drei meisterwarteten PC-Spielen. Welchen Eindruck *Watch Dogs* zwei Monate vor Release macht und ob sich die Grafik wirklich gegenüber der im letzten Jahr gezeigten Version verschlechtert hat (wie im Netz kolportiert wurde), lest ihr in der Titelstory ab Seite 20.

MITTWOCH | **5. März 2014**
Es ist schon ein bisschen Wahnsinn: Wegen eines (!) übersehenen „Kennzeichens einer verfassungswidrigen Organisation" ruft Ubisoft heute die erste Charge des Rollenspiels *South Park: Der Stab der Wahrheit* (Test ab Seite 54) zurück. Und das, obwohl das Spiel für den deutschen Markt penibel entschärft wurde. Hunderttausende fertig produzierter DVDs und Verpackungen wandern in den Schredder. Und das alles „nur" wegen eines Hakenkreuzes – das in Kino- und TV-Filmen wie selbstverständlich zu sehen ist, egal ob in *Das Boot*, *Der Untergang*, *Indiana Jones 3* oder *Inglourious Basterds*. Warum ist das so? Weshalb werden Spiele und Filme so unterschiedlich behandelt? Und wieso wehrt sich niemand? Diese Frage wird uns von Lesern immer wieder gestellt, gerade jetzt im Vorfeld von *Wolfenstein: The New Order*. Deshalb hat sich Matti Sandqvist auf Spurensuche begeben und für seinen Report ab Seite 82 mit Experten gesprochen. Matti kennt sich aus: Seine Magisterarbeit hat er über das Thema Indizierung geschrieben.

DONNERSTAG | **13. März 2014**
Sehr stolz sind wir diesmal auf unsere Vollversion: *Eador: Masters of the Broken World* ist ein richtig gutes Fantasy-Rundenstrategiespiel, das wir auf Anregung der Redaktion für unsere Leser eingekauft haben. Und wer auf den Geschmack gekommen ist: Am 1. April erscheint das ebenfalls hervorragende *Age of Wonders 3* (Test auf Seite 60).

Eine schöne Vor-Osterzeit und viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht euch
euer PC-Games-Team

DIE NEUE PC GAMES EXTENDED



STAMMLESER WISSEN: Mit der vergangenen Ausgabe wurde die bisherige PC Games DVD-Variante durch PC Games Extended abgelöst – serienmäßig mit Top-Vollversion, zwei DVDs und 16-seitigem Sonderteil.

DIE UMSTELLUNG ist vor allem aus einem Grund nötig geworden: Die Vollversionen nehmen seit vielen Jahren immer mehr Platz in Anspruch. Bei einigen besonders umfangreichen Spielen mussten wir die Zahl der DVD-Videos schon mehrmals auf ein Minimum begrenzen oder gar ganz weglassen – ein Kompromiss, der weder Leser noch Redaktion glücklich gemacht hat.

DER VORTEIL: Dank der zwei DVDs von PC Games Extended haben wir jetzt genügend Platz für aktuelle Vollversionen und richtig viele Videos in HD-Qualität. Den 16-seitigen Sonderteil nutze wir für ergänzende Reports, Marktübersichten, Kolumnen usw. – hier freuen wir uns über eure Anregungen und Vorschläge.

DIESES DICKE PAKET gibt es ab sofort zu einem attraktiven Preis: Bislang kostete die PC Games Extended 6,99 Euro. Jetzt ist das Heft mit zwei DVDs, Vollversion und 16 Seiten extra für nur 5,99 Euro erhältlich. Weiterhin im Handel: PC Games Magazin (ohne DVDs) und PC Games Extraklasse.

UNSERE ABONNENTEN haben wir bereits mit E-Mails und Briefen über die Neuerungen informiert. Alle Fragen und Antworten rund um die „neue" PC Games findet ihr auch unter www.pcgames.de/faq

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de





INHALT 04/14

WATCH DOGS 20



Beim Vor-Ort-Besuch bei Ubisoft zeigt sich *Watch Dogs* facettenreicher als bisher und überzeugt mit neuen Tugenden.



BATMAN: ARKHAM KNIGHT 64



SOUTH PARK 54

AKTUELLES

Age of Mythology HD 10
Batman: Arkham Origins – Blackgate 10
Castlevania: LoS – Mirror of Fate HD 10
Costume Quest 2 10
Dark Souls 2 11
Doom 4 10
Grey Goo 9
Mafia 3 10
Murdered: Soul Suspect 8
Rollercoaster Tycoon 4 10
Star Crawler 10
The Witcher 3: Wilde Jagd 10
This War of Mine 9

EXTENDED

Eador: Masters of the Broken World 132
Early-Access-Spiele 134
Spiele noch vor dem offiziellen Release auf Steam kaufen? Unser Report beleuchtet das Für und Wider.

SERVICE

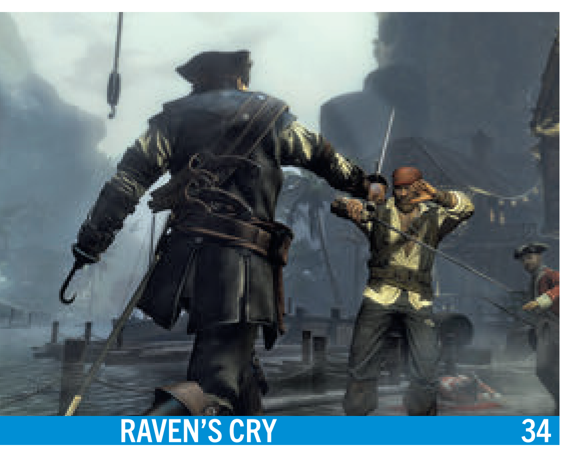
25 Jahre Computec: Lieblingsartikel 129
Einkaufsführer: Top-PC-Spiele, empfohlen von der Redaktion 76
pcgames.de im April 128
Rossis Rumpelkammer 124
So testen wir 49
Teamvorstellung 48
Vollversion: Eador: Masters of the Broken World 3
Vorschau und Impressum 130

HARDWARE

Hardware News 104
Kampf der Grafikschnittstellen 106
AMDs neue Rendering-API Mantle tritt gegen Microsofts etabliertes Direct X an. Was ist überlegen?
Test: High-End-Grafikkarten 112
PC Games testet Neuerscheinungen von Pixelbeschleunigern zwischen 370 und 700 Euro.
Test: GTX Titan Black 118
Zum ersten Geburtstag der GTX Titan bringt Nvidia die Karte in einer kraftstrotzenden Neuauflage.

MAGAZIN

Meisterwerke: Myst 100
Report: Der Haken mit dem Kreuz 82
Report: Games for Windows Live 88
Report: Die Auferstehung der Legenden 92
Vor zehn Jahren 98



RAVEN'S CRY 34



RENEGADE X 38



ELITE DANGEROUS 44



Nach dem Vor-Ort-Testevent in London fühlten wir EAs neuem Mehrspieler-Shooter auch in der Redaktion noch einmal ausführlich auf den Zahn. Ob es zur Genrekrone gereicht hat, lest ihr im Test.

TITANFALL 50

TEST

Age of Wonders 3 60
Ist der neueste Teil der Serie auch der beste?

Banished 70
Ein echter Geheimtipp für *Siedler*- und *Anno*-Fans!

Rambo: The Video Game 75

Shadowrun: Dragonfall 58
Wir sagen, was das Add-on taugt.

South Park: Der Stab der Wahrheit 54

Strider 66
Im Reboot kehrt Capcoms Kult-Ninja zurück.

The Lego Movie Videogame 64

Titanfall 50
Die neue Mehrspieler-Hoffnung im Test

Tower of Guns 72
Flotter, schwerer Ego-Shooter für Oldschool-Fans

Year Walk 68
Ein Adventure der etwas anderen Art

VORSCHAU

Batman: Arkham Knight 28
Der dunkle Ritter kurvt im Batmobil durch Gotham City.

Dead State 40
Das Zombie-Rollenspiel im Early-Access-Check

Elite: Dangerous 44
Wir haben die Alpha der Weltraum-Simulation gespielt.

Plants vs. Zombies: Garden Warfare 42
Frostbite-Engine trifft auf Zombie-Invasion – urkomisch!

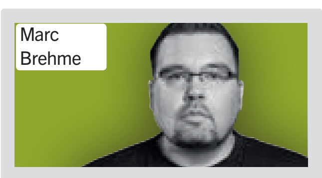
Raven's Cry 34
Das Studio zeigte uns den aktuellen Entwicklungsstand.

Renegade X 38
Von der Mod zum Gratisspiel. Was taugt die Beta?

Watch Dogs 20
Unsere Titelstory zum kommenden Open-World-Titel

SPIELE IN DIESER AUSGABE

Age of Mythology HD | AKTUELLES 12
Age of Wonders 3 | TEST 60
Banished | TEST 70
Batman: Arkham Knight | VORSCHAU 28
Batman: Arkham Origins – Blackgate | AKTUELLES . 12
Battlefield 4: Second Assault | TEST 77
Call of Duty: Ghosts – Onslaught | TEST 77
Castlevania: LoS – Mirror of Fate HD | AKTUELLES . . 12
Costume Quest 2 | AKTUELLES 12
Dark Souls 2 | AKTUELLES 13
Dead State | VORSCHAU 40
Diablo 3 (Patch 2.0.3) | TEST 79
Doom 4 | AKTUELLES 12
Eador: Masters of the Broken World | VOLLVERSION 132
Eador: Masters of the Broken World | EXTENDED . . . 132
Elite: Dangerous | VORSCHAU 44
Grey Goo | AKTUELLES 11
Mafia 3 | AKTUELLES 12
Murdered: Soul Suspect | AKTUELLES 10
Myst (Meisterwerke) | MAGAZIN 100
Plants vs Zombies: Garden Warfare | VORSCHAU . . 42
Rambo: The Video Game | TEST 75
Raven's Cry | VORSCHAU 34
Renegade X | VORSCHAU 38
Resident Evil 4: Ultimate HD Edition | TEST 78
Rollercoaster Tycoon 4 | AKTUELLES 12
Shadowrun: Dragonfall | TEST 58
South Park: Der Stab der Wahrheit | TEST 54
Star Crawler | AKTUELLES 12
Strider | TEST 66
The Lego Movie Videogame | TEST 64
The Witcher 3: Wilde Jagd | AKTUELLES 12
This War of Mine | AKTUELLES 13
Titanfall | TEST 50
Tower of Guns | TEST 72
Watch Dogs | VORSCHAU 20
Year Walk | TEST 68



„Die Sache mit der Verhältnismäßigkeit. Wo zieht man die Grenze?"

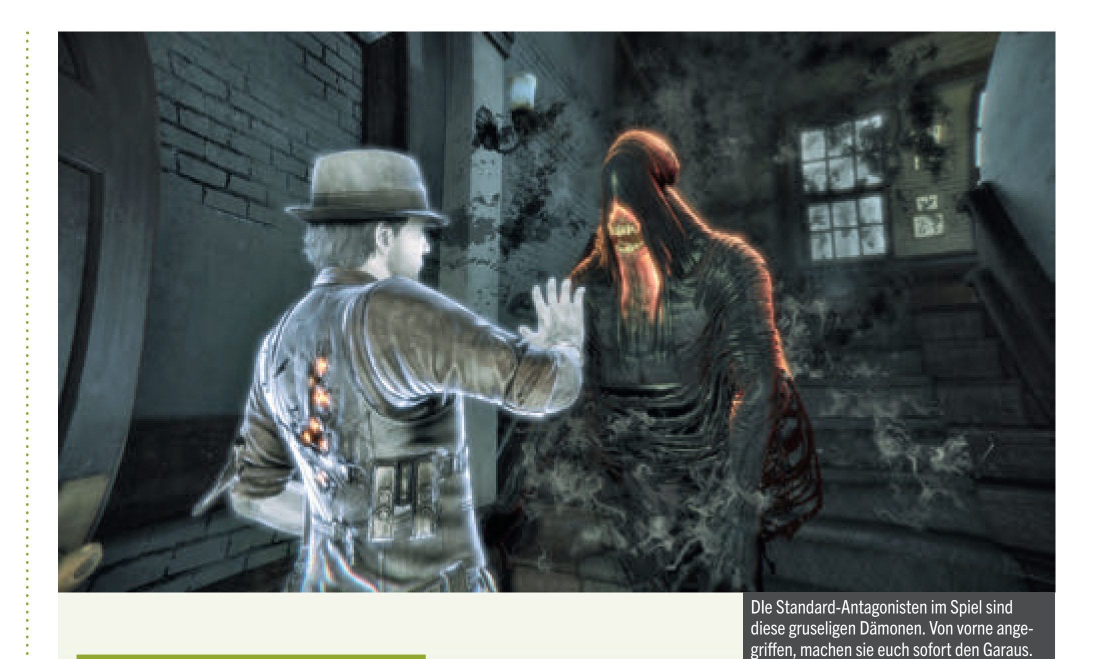
Wenn ein Wulff-Prozess, in dem es um 720 Euro Vorteilsannahme geht, den Steuerzahler mehrere Millionen Euro kostet, grübelt man schnell über Verhältnismäßigkeit. War das wirklich notwendig? Kürzlich musste Ubisoft die deutsche Erstauflage von *South Park: Der Stab der Wahrheit* zurückziehen, weil irgendwo im Spiel ein „verfassungsfeindiches Symbol" übersehen wurde. Man könnte auch Hakenkreuz dazu sagen. Diese Dinger machen uns auch fast siebzig Jahre nach Kriegsende in Deutschland noch immer das Leben so schwer, dass es Gesetze und Verordnungen gibt, um den Missbrauch solcher Symbole zu verhindern. Dass aber Spiele in dieser Hinsicht noch immer anders behandelt werden als etwa Filme, kann ich nur schwer nachvollziehen. Und so mussten die Paletten mit *South Park*-Spielen in den Schredder und neue hergestellt werden. Das ist gesetzeskonform, aber war es auch verhältnismäßig?

HORN DES MONATS*
PETRA FRÖHLICH



Nach einer Selbstanzeige à la Hoeneß wurde unsere Chefin trotz gezeigter Reue von der Redaktion einstimmig schuldig gesprochen im Sinne der Anklage, Redakteur Peter Bathge an einem Donnerstag und Freitag in der Abgabewoche Urlaub genehmigt zu haben. Zur Strafe müssen die beiden die nächste Heftproduktion allein bestreiten – der Rest weilt auf Mallorca.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu *All Star Strip Poker* schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."



DIe Standard-Antagonisten im Spiel sind diese gruseligen Dämonen. Von vorne angegriffen, machen sie euch sofort den Garaus.

MURDERED: SOUL SUSPECT

Sammeln nach Geister-Art

Publisher Square Enix lud nach London, wo wir das erste Mal selbst Hand an das geistreiche Adventure *Murdered: Soul Suspect* legen konnten. Die Prämisse: Als frisch verblichenes Mordopfer zieht Neo-Geist Ronan O'Connor durch die Straßen des amerikanischen Städtchens Salem, um den Schuldigen an seinem Ableben zu finden. In den ersten knapp zwei Spielstunden, die wir miterlebten, wurde unsere mitgebrachte Vorfreude ob des interessanten Settings etwas durch das überraschend lineare Gameplay gedämpft. Wir rennen durch den strikt abgetrennten Tatort, sammeln Hinweise und kombinieren diese in einfachen Denkaufgaben. Auch die „Kämpfe" gegen böse Dämonen sind schlichter Natur: Von hinten angeschlichen und ein kurzes Quick-Time-Event absolviert, lösen sich die unfreundlichen Entitäten in Rauch auf. Der Spielraum zum Experimentieren beträgt bei den Tatort-Begehungen gleich null. Etwas mehr Freiheiten verspricht die offene Oberwelt, in der wir durch die nächtlichen Straßen von Salem spuken. Hier warten freundlich gesinnte Mit-Verstorbene auf Hilfe und unzählige versteckte Items darauf, aufgesammelt zu werden. Auch hier wird man das Gefühl nicht los: Da wäre mehr drin gewesen, mehr Abwechslungsreichtum und mehr Substanz. Bisher läuft das Geschehen zu sehr in festen Bahnen ab. Atmosphärisch gefällt uns Murdered: Soul Suspect schon richtig gut. Wir hoffen daher auf mehr Abwechslungsreichtum im späteren Spielverlauf. Erscheinen wird das Adventure am 6. Juni.❏

Info: www.murdered.com



Wo andere Spiele enden, fängt *Murdered* erst an: Der Geist des ums Leben gebrachten Ronan O'Connor macht sich auf, um seinen Mörder zu finden.

GREY GOO

Es wird klassisch

Freunde klassischer Echtzeit-Strategiespiele hatten es in den letzten Monaten nicht leicht, vor allem, weil aktuell viel zu wenige hochkarätige Titel in der Mache sind. Petroglyph, das von Westwood-Veteranen gegründete Studio, schafft hier aber Abhilfe. Die Kalifornier arbeiten zurzeit an einem Genrevertreter im Geiste von *Command & Conquer*. In *Grey Goo* werden Ressourcen abgebaut, Basen aufgebaut und Einheiten aufgestellt. Der Schwerpunkt liegt passend zum klassischen Ansatz auf dem Makromanagement; sprich weniger Fummelarbeit mit einzelnen Einheiten und dafür mehr Strategie-Optionen. Für mehr Taktikmöglichkeiten sollen zudem auch drei stark unterschiedliche Fraktionen sorgen. Petroglyph will *Grey Goo* noch in diesem Herbst fertigstellen. ❏

Info: www.greygoo.com



Grey Goo ist in der Zukunft angesiedelt. Eine menschliche Fraktion und zwei außerirdische Völker kämpfen um die Vormacht auf dem Planeten Neun.



This War of Mine wird ein Survival-Spiel mit einem düsteren Setting.

THIS WAR OF MINE

Die Gräuel des Krieges

In Spielen mit Kriegsthematik kämpft man oft als beinharter Supersoldat gegen Horden von dummen Gegnern. Das polnische Studio 11bit (*Anomaly: Warzone Earth*) möchte mit *This War of Mine* die andere Seite von militärischen Konflikten beleuchten, nämlich die von Zivilisten, und dabei auch mehr in die Tiefe gehen. Die Macher haben sich von der Geschichte eines Mannes inspirieren lassen, der ihnen seinen erbitterten Überlebenskampf in einer belagerten Stadt geschildert hat. Die Spieler sollen in *This War of Mine* diese hoffnungslose Situation selbst nacherleben und so zum Beispiel dafür Sorge tragen, dass man nachts genügend Lebensmittel einsammelt oder sich um die Gesundheit der eigenen Gruppe kümmert. Tagsüber soll man dagegen eine sichere Bleibe finden, da man überall von Scharfschützen bedroht wird. Ein Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt. ❏

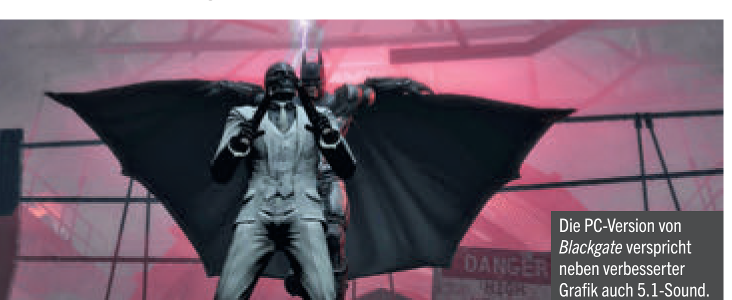
Info: www.thiswarofmine.com

BATMAN: ARKHAM ORIGINS – BLACKGATE

Handheld-Version für PC

Parallel zur Veröffentlichung von *Batman: Arkham Origins* erschien im vergangenen Oktober auch der Handheld-Ableger *Blackgate* für den Nintendo 3DS und die Playstation Vita. Nun kündigt Publisher Warner Bros. Interactive Entertainment eine Deluxe-Edition von *Batman: Arkham Origins Blackgate* an. Diese wird am 2. April 2014 via Steam für PC, aber auch für PS3, Xbox 360 und Wii U für knapp 20 Euro erscheinen. Die Portierung für PC und Konsole soll „den ganzen Inhalt (der Handheld-Versionen, d. Red.) mit aufgebesserter, hochauflösender 2,5D-Grafik, einem neuen Karten- und Hinweis-System für verbesserte Navigation und Zielverfolgung, 5.1-Surround-sound, ausgezeichneter Sprachausgabe sowie einer fesselnden Geschichte" enthalten. Diesmal muss Batman im namensgebenden Blackgate-Gefängnis eine Rebellion beenden. ❑

Info: batmanarkhamorigins.com



Die PC-Version von *Blackgate* verspricht neben verbesserter Grafik auch 5.1-Sound.


In der *Castlevania*-Serie zieht ihr mit heiliger Peitsche gegen mächtige Gegner zu Felde.

CASTLEVANIA:LORDS OF SHADOW – MIRROR OF FATE

Steam-Release Ende März

Mit der HD-Auflage von *Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate* schafft auch bald der nächste 3DS-Titel den Sprung auf den PC und kann *Blackgate* (siehe Meldung links) die Hand reichen. *Lords of Shadow – Mirror of Fate* wurde bereits im vergangenen Oktober auf PS3 und Xbox 360 portiert und nimmt nun ebenfalls Kurs auf den PC. Ende März soll das Spiel auf Valves Datendienst Steam erscheinen. Neben einer aufpolierten Grafik kommt die PC-Version von *Mirror of Fate* dann auch mit dem beliebten Boss-Rush-Modus sowie Steam-Achievements und einer Online-Rangliste. *Mirror of Fate* erzählt die Geschichte einiger Nachfahren Gabriel Belmonts und spielt zeitlich zwischen *Castlevania: Lords of Shadow* und *Castlevania: Lords of Shadow 2*. ❑

Info: konami-castlevania.com/de

KURZMELDUNGEN

THE WITCHER 3 VERSCHOBEN
Die Entwickler von CD Projekt Red haben Anfang März in einem offenen Brief an die Fans von *The Witcher 3: Wilde Jagd* erklärt, dass sich der Titel verschiebt. Der Grund: um „die Qualität zu erreichen, die uns zufrieden stellt". Das Rollenspiel soll deshalb erst im Februar 2015 erscheinen.

DOOM (4) BETA
Kommt ein viertes *Doom*? Dass Vorbesteller von *Wolfenstein: The New Order* Zugang zu einer *Doom*-Beta erhalten, verriet ein Trailer zum neuen Ego-Shooter. Weitere Details zur geplanten *Doom*-Beta stehen noch aus. Jedoch mehren sich Anzeichen für einen nicht PC-exklusiven Release.

MAFIA-3-GERÜCHTE
Die Gerüchte, dass 2K San Francisco an *Mafia 3* arbeiten würde, verdichten sich. Seit Kurzem sucht das Studio für ein Casting nach Schauspielern südländischen Typs mit italienischem Akzent. Die Namen der späteren Charaktere im Spiel lauten: Franklin, Tony und Mickey. Aha! Erwischt …!

AGE OF MYTHOLOGY HD
Eher beiläufig hat Microsoft in einem Developer Live Stream auf Twitch.tv die Arbeiten an einem HD-Remake der *Age of Mythology*-Reihe bestätigt. Was genau die *Age of Mythology Extended Edition* enthalten und wann diese – voraussichtlich über Steam – erscheinen wird, ist noch unklar.

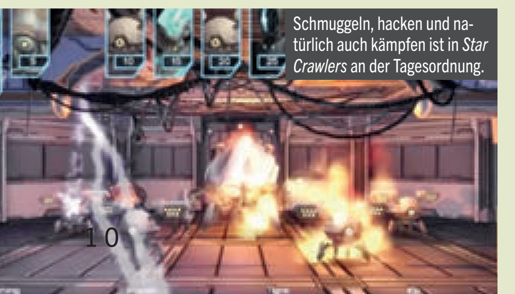
ROLLERCOASTER TYCOON 4
Via Facebook teaserte Atari ein neues *Rollercoaster Tycoon* an. Für welche Plattformen das Spiel erscheint, ist noch völlig offen. Fans befürchten, dass der Hashtag #RCT4M einen Mobile-Ableger bedeuten könnte und kommentierten die Nachricht mit zahlreichen Wünschen nach einer PC-Version.

STAR CRAWLERS

Sammeln im Weltraum

Wie es der Name schon andeutet, handelt es sich bei *Star Crawlers* um einen klassischen Dungeon Crawler in einem echten Science-Fiction-Setting. Die Kickstarter-Finanzierung gelang problemlos: statt der mindestens benötigten 65.000 Dollar wurden am Ende 100.000 Dollar von der Community für die Entwicklung bereitgestellt. Durch das ähnliche Spielprinzip richtet sich *Star Crawlers* an Fans, die Freude an klassichen Dungeon Crawlern wie *Ultima Underworld* haben und gern ein Team aus zwielichtigen Gestalten wie in *Shadowrun* zusammenstellen. Mit diesem durchstöbert ihr dann verlassene Raumschiffwracks auf der Suche nach Loot und räumt jede Menge Feinde aus dem Weg. Der Titel wird optional Permadeath und auch einen Hardcore-Ironman-Modus mit nur einem Spielstand bieten. *Star Crawlers* entsteht beim Indie-Studio Juggernaut Games in San Diego und soll Ende 2014 veröffentlicht werden. ❑

Info: starcrawlers.com


Schmuggeln, hacken und natürlich auch kämpfen ist in *Star Crawlers* an der Tagesordnung.

COSTUME QUEST 2

Rettet Halloween!

Eigentlich sollte man meinen, dass Double Fine Productions mit ihren Arbeiten am zweiten Teil von *Broken Age*, *Hack'n'Slash* und *Massive Chalice* ausgelastet seien. Dennoch hat das Studio im März mit dem Nachfolger von *Costume Quest* ein weiteres Projekt angekündigt. Außer dass der Erscheinungstermin für PC und Konsole noch in diesem Jahr liegen soll, sind noch kaum Details bekannt. Schauplatz von *Costume Quest 2* wird erneut das Städtchen Auburn Pines sein. Dort müssen die beiden bereits aus dem Original bekannten Protagonisten Wren und Reynold ein weiteres Mal dafür sorgen, dass Halloween nicht zum Desaster wird. Damit das gelingt, stehen euch jede Menge neuer Kostüme zur Verfügung. ❑

Info: doublefine.com

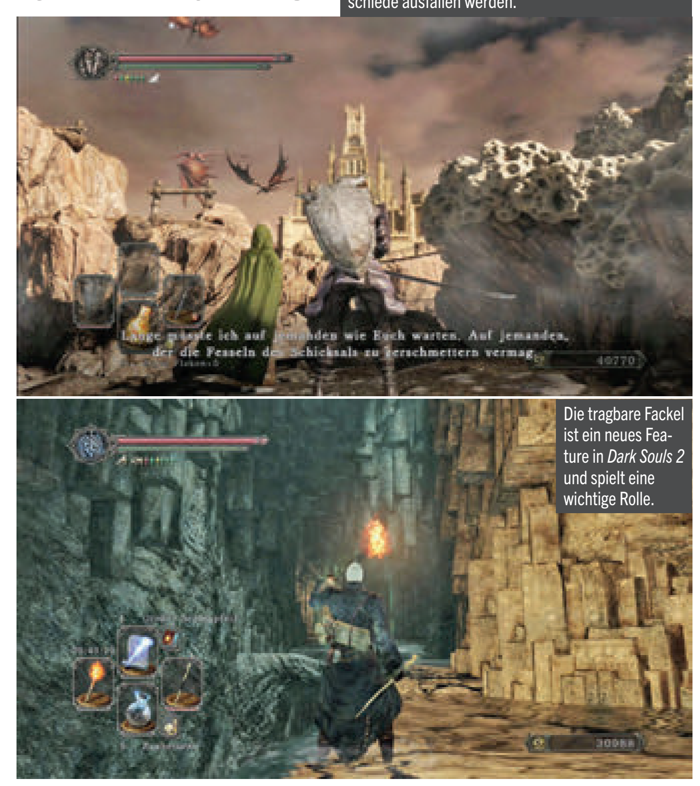

Das Bild zeigt *Costume Quest*. Bildmaterial vom angekündigten zweiten Teil liegt noch nicht vor.

DARK SOULS 2

Konsolenversion getestet und Termin für PC

Bis kurz vor der Veröffentlichung auf Playstation 3 und Xbox 360 war immer noch nicht ganz klar, wann genau *Dark Souls 2* auch für den PC erscheinen würde. Jetzt haben Bandai Namco Games und From Software aber endlich die Karten auf den Tisch gelegt: Bereits am 25. April dürfen auch PC-Spieler am digitalen Massensterben teilnehmen. Dass dies ein überaus erfreulicher Umstand ist, konnten wir dank exzessiver Test-Sessions auf der Konsole bereits feststellen. All die Stärken, welche die *Souls*-Serie groß gemacht haben, finden sich in *Dark Souls 2* wieder. Unter anderem dürfen sich Fans und Neueinsteiger wieder auf eine mystische, offene Spielwelt voller Geheimnisse, tonnenweise Ausrüstungsgegenstände sowie einen sehr anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad freuen. Auch der ungewöhnliche Mehrspielerteil, in dem stets andere Mitspieler als Herausforderer oder Verbündete in eure Welt eindringen können, ist mit einer Vielzahl unterschiedlicher Gilden wieder enthalten. Für die PC-Umsetzung gelobte From Software Besserung. Der Port des Vorgängers krankte noch an einer halbherzigen Umsetzung der Steuerung, die man ohne Gamepad kaum ertragen konnte. Ebenfalls unzureichend waren die Optionen bei der Grafikeinstellung – hier sind auch keine Wunder zu erwarten, denn selbst mit stark aufpolierten Texturen wird man *Dark Souls 2* seine veraltete Technik anmerken. Ein Glück, dass die inneren Stärken diesen Makel problemlos glattbügeln. In der nächsten Ausgabe könnt ihr unsere Eindrücke in Form eines umfangreichen Tests der PC-Version lesen. ❑

Info: www.darksoulsii.com/de



Es bleibt abzuwarten, wie die grafischen Unterschiede ausfallen werden.

Die tragbare Fackel ist ein neues Feature in *Dark Souls 2* und spielt eine wichtige Rolle.

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus schreiben und spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Heruntergekommen

Mutig isser ja: Unser Volontär Lukas hat sich in London in ein heruntergekommenes "Geisterhaus" gewagt, um *Murdered: Soul Suspect* anzuspielen. Genau genommen verbarg sich dahinter eine stilecht dekorierte Bruchbude, in der mit ramponierten Möbeln, flackernden Kerzen und reichlich Kunstblut die passende Atmosphäre für die Vorstellung des Grusel-Adventures geschaffen wurde (mehr auf Seite 8).



Luxuriöses Ein-Zimmer-Apartment in Fürth zu vermieten. 600 EUR warm.



Diesen Sommer wieder total angesagt: Spandex-Anzüge.

Sportlich

Für den Besuch bei Entwickler Reality Pump (*Two Worlds*) im polnischen Krakau legten Wolfgang und PC-Games-Hardware-Redakteur Frank Stöwer satte 2.000 Kilometer zurück – mit dem Auto! Nach der zehnstündigen Anfahrt durften sie exklusiv einen ersten Blick auf *Raven's Cry* werfen und Kollege Stöwer sogar das hauseigene Motion-Capture-Equipment ausprobieren.

Konzentriert

Bereits mehr als eine Woche vor Release konnte sich Matti dem Test von *Titanfall* widmen. Electronic Arts rief zum Review-Event nach London – und Matti flog. In die Stadt, in der unser Quotenfinne wohl bald seinen Zweitwohnsitz anmelden muss, wenn das so weitergeht. Für den Test in diesem Heft stürzte er sich bei Release natürlich auch noch einmal lange in heftige Gefechte auf deutschen Servern.



Bleibt sich farblich treu: SPD-Mitgliederversammlung.



Thema der Kochsendung für Veganer: Vorschusslorbeeren.

Investigativ

Eine neue Seite von Watch Dogs lernte Videoredakteur Olaf kennen. Bei einem Besuch von Ubisoft im kanadischen Montreal tingelte er nicht nur durch das Studio, sondern spielte auch das kommende Open-World-Spiel – allerdings etwas unorthodox. Statt wie die meisten anderen Presse-Kollegen zunächst einmal die Storymissionen anzugehen, vergnügte er sich im Spiel zunächst mit Mini- und Trinkspielchen. Prost!

SPIELE UND TERMINE 04/14

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir euch, welche Spiele wir in vergangenen Ausgaben schon einmal vorgestellt haben! (Änderungen vorbehalten)

Legende: Terminänderung · Test in dieser Ausgabe · Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
Seite 60	Age of Wonders 3	Rundenstrategie	Eurovideo	1. April 2014	05/13, 12/13, 03/14
	Alien: Isolation	Action-Adventure	Sega	4. Quartal 2014	02/14
Seite 70	Banished	Aufbaustrategie	Shiny Rock Software	Bereits erschienen	-
Seite 28	Batman: Arkham Knight	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	4. Quartal 2014	04/14
	Child of Light	Rollenspiel	Ubisoft	30. April 2014	-
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	2015	-
	Dark Souls 2	Rollenspiel	Bandai Namco	25. April 2014	07/13, 11/13
	DayZ	Action	Bohemia Interactive	2015	09/12, 02/14
Seite 40	Dead State	Rollenspiel	Double Bear Productions	3. Quartal 2014	04/14
	Diablo 3: Reaper of Souls	Action-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	25. März 2014	10/13, 12/13, 01/14
	Die Sims 4	Simulation	Electronic Arts	4. Quartal 2014	09/13
	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic Entertainment	2. Quartal 2014	06/12, 03/13, 01/14
	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2014	10/13
	Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Adventure	Red Thread Games	November 2014	-
	Dying Light	Action	Warner Bros. Interactive	2014	-
Seite 44	Elite: Dangerous	Weltraum-Simulation	Frontier Developments	2014	02/14, 04/14
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	2014	-
	Evolve	Mehrspieler-Shooter	2K Games	4. Quartal 2014	03/14
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	Nicht bekannt	10/12
	Game of Thrones	Adventure	Telltale Games	2014	-
	Galactic Civilizations 3	Rundenstrategie	Stardock	Nicht bekannt	-
	Godus	Aufbaustrategie	22 Cans	2014	11/13
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt	12/11, 12/12, 02/13, 06/13
	Grim Dawn	Action-Rollenspiel	Crate Entertainment	Nicht bekannt	05/13, 07/13
	Hearthstone: Heroes of Warcraft	Strategie	Blizzard Entertainment	2014	05/13, 10/13, 03/14
	Heroes of the Storm	MOBA	Blizzard Entertainment	2014	12/13
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	2015	02/14
	Legend of Grimrock 2	Rollenspiel	Almost Human	2014	-
	Lego Der Hobbit	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	2014	-
	Lords of the Fallen	Action-Rollenspiel	City Interactive	2014	09/13
	Mad Max	Action	Warner Bros. Interactive	2014	-
	Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	Mittelerde: Mordors Schatten	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	2014	01/14
	Murdered: Soul Suspect	Adventure	Square Enix	6. Juni 2014	07/13
	Planetary Annihilation	Echtzeitstrategie	Uber Entertainment	Nicht bekannt	11/13
	Plants vs. Zombies 2: It's About Time	Tower Defense	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
Seite 42	Plants vs. Zombies: Garden Warfare	Action	Electronic Arts	Nicht bekannt	04/14
	Project Cars	Rennspiel	Slightly Mad Studios	4. Quartal 2014	-
	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	4. Quartal 2014	12/13
Seite 74	Rambo: The Video Game	Rail-Shooter	Deep Silver	Bereits erschienen	-
Seite 34	Raven's Cry	Action-Rollenspiel	Zuxxez Entertainment	Herbst 2014	04/14
Seite 38	Renegade X	Mehrspieler-Shooter	Totem Arts	2014	04/14
	Risen 3: Titan Lords	Rollenspiel	Deep Silver	August 2014	03/14
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Deep Silver	3. Quartal 2014	10/12
Seite 58	Shadowrun: Dragonfall	Rollenspiel	Harebrained Schemes	Bereits erschienen	-
	Sherlock Holmes: Crimes and Punishments	Adventure	Focus Home Interactive	2. Quartal 2014	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	Oktober 2014	05/13
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	2014	-
Seite 54	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	Ubisoft	27. März 2014	02/12, 03/14
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2015	11/12, 10/13, 02/14
	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2015	-
	Starbound	Sandbox-Action-Adventure	Chucklefish Games	2014	01/14
Seite 66	Strider	Action	Capcom	Bereits erschienen	-
	Stronghold Crusader 2	Echtzeitstrategie	Firefly	3. Quartal 2014	01/14
	Tales from the Borderlands	Adventure	Telltale Games	2014	-
	The Amazing Spider-Man 2	Action-Adventure	Activision	29. April 2014	-
	The Book of Unwritten Tales 2	Adventure	Nicht bekannt	2014	-
	The Crew	Rennspiel	Ubisoft	2. Quartal 2014	07/13
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	4. April 2014	06/12, 12/12, 07/13, 08/13, 03/14
	The Evil Within	Action-Adventure	Bethesda	26. August 2014	06/13
	The Incredible Adventures of Van Helsing 2	Action-Rollenspiel	Neocore Games	17. April 2014	-
Seite 64	The Lego Movie Videogame	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	11. April 2014	-
	The Witcher 3: Wilde Jagd	Rollenspiel	Bandai Namco	Februar 2015	03/13, 07/13, 02/14
Seite 50	Titanfall	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	Bereits erschienen	07/13, 10/13, 03/14
	Tom Clancy's The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	2014	10/13, 11/13
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2015	05/13
Seite 72	Tower of Guns	Ego-Shooter	Terrible Posture Games	Bereits erschienen	-
	Trials Fusion	Geschicklichkeit	Ubisoft	16. April 2014	-
	Tropico 5	Aufbaustrategie	Kalypso Media	3. Quartal 2014	10/13, 03/14
	Wargame: Red Dragon	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	2014	-
	Warlock 2: The Exiled	Rundenstrategie	Paradox Interactive	1. Quartal 2014	-
	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2014	10/13, 02/14
Seite 20	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	27. Mai 2014	07/12, 04/13, 06/13, 07/13, 04/14
	Wildstar	Online-Rollenspiel	Ncsoft	2. Quartal 2014	04/13
	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	Bethesda	20. Mai 2014	03/14
	World of Warcraft: Warlords of Draenor	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	2014	12/13
Seite 68	Year Walk	Adventure	Simogo	Bereits erschienen	-

Leser für uns – Prämie für Sie!

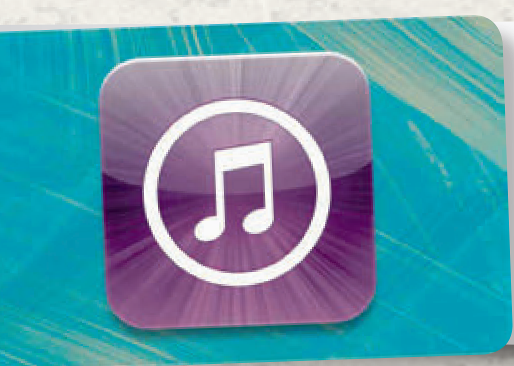
Jetzt: Freund werben oder sich selbst werben lassen und eine tolle Prämie kassieren!

35,- EUR GESCHENKGUTSCHEIN



THIEF (PC)
USK: Ab 16 Jahren
Lieferbar, solange Vorrat reicht





35 EURO ITUNES-GUTSCHEIN*

*Apple ist weder beteiligt noch Sponsor dieser Aktion. „iTunes" ist eine eingetragene Marke der Apple Inc., Cupertino, Calif., USA.



TITANFALL (PC)
USK: Ab 18 Jahren
Lieferbar, solange Vorrat reicht

WATCH DOGS (PC)
USK: Noch nicht geprüft
Lieferbar, sobald verfügbar und solange Vorrat reicht





IHRE ABO-VORTEILE:





- DICKE PRÄMIE
- PREISVORTEIL 7 %
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG BEQUEM PER POST
- PÜNKTLICH UND AKTUELL
- KEINE AUSGABE VERPASSEN

Diese und weitere tolle Angebote für PC Games finden Sie auf:

http://shop.pcgames.de/


Unterstützt von




computec
MEDIA


gamescom


G+J Entertainment Media


crobo.

VORSCHAU 04/14

INHALT

Action
Batman: Arkham Knight................28
Plants vs. Zombies: Garden Warfare 42
Renegade X.................................38
Watch Dogs.................................20

Rollenspiel
Dead State..................................40
Raven's Cry.................................34

Simulation
Elite: Dangerous...........................44

ACTION
WATCH DOGS


Seite 20

Wir haben Ubisoft im kanadischen Montreal besucht und *Watch Dogs* gespielt. Wie wir das kommende Open-World-Abenteuer einschätzen, lest ihr in unserer Titelstory.

ROLLENSPIEL
RAVEN'S CRY


Seite 34

Die polnische Großstadt Krakau leiht nicht nur Wurstsorten in Mitteleuropa ihren klangvollen Namen, sondern ist auch die Wiege des neuen Spiels von Topware Interactive. Wir haben den Entwicklern von *Raven's Cry* über die Schulter geschaut und unsere Erkenntnisse über das ehemalige Action-Adventure, das nun zum Rollenspiel wird, in eine exklusive Vorschau gegossen.

MOST WANTED

Ihr habt gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: PCGames.de, Stand: 12.03.14)

1. **GRAND THEFT AUTO 5** – Action-Adventure | Rockstar Games – Termin: Nicht bekannt
2. **WATCH DOGS** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 27. Mai 2014
3. **THE WITCHER 3: WILDE JAGD** – Rollenspiel | Bandai Namco – Termin: Februar 2015
4. **DRAGON AGE: INQUISITION** – Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 2014
5. **STAR CITIZEN** – Weltraum-Action | Roberts Space Industries – Termin: 2015
6. **TOM CLANCY'S THE DIVISION** – Action-Rollenspiel | Ubisoft – Termin: 2014
7. **RISEN 3: TITAN LORDS** – Rollenspiel | Deep Silver – Termin: August 2014
8. **STAR WARS: BATTLEFRONT** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 2015
9. **THE ELDER SCROLLS ONLINE** – Online-Rollenspiel | Bethesda – Termin: 4. April 2014
10. **KINGDOM COME: DELIVERANCE** – Rollenspiel | Warhorse Studios – Termin: 2015

DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

Damit ihr schnell und auf einen Blick sehen könnt, als wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschaukasten für euch zusammengefasst:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst der Redakteur hier seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur zeigt euch ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

Daten & Fakten
Hier findet ihr Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungstermin.

„Potenzial ohne Ende, aber mit ebenso vielen Risiken"


Felix Schütz

Ich habe ja noch leise Zweifel, dass CD Projekt wirklich über 100 Stunden hinweg derart stimmungsvolle Quests, Dialoge und Orte aus dem Hut zaubern kann wie in unserer Demo. Aber allen gesunden Skepsis zum Trotz – die Stunde Gameplay, die ich bislang gesehen habe, war ausgezeichnet. Vor allem die verbesserten Kämpfe und die lebendigen Umgebungen haben mir gefallen und auch das stimmungsvolle Wikinger-Setting kann locker mit der Atmosphäre von *Skyrim* mithalten. Ich persönlich hätte zwar eigentlich keine offene Welt gebraucht, doch solange die Dramatik, die spannenden Entscheidungen und tollen Charaktere der Vorgänger nicht auf dem Open-World-Altar geopfert werden, soll's mir recht sein.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Nicht bekannt
ENTWICKLER: CD Projekt RED
TERMIN: 2014

EINDRUCK — SEHR GUT



Wertung
Hier seht ihr auf einen Blick, wie der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein, von „Überragend" bis hin zu „Schwach". „Nicht möglich" verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.

Watch Dogs



Von: Olaf Szymanski

Exklusiv im Studio: In *Watch Dogs* trifft *GTA* auf *Assassin's Creed* im Hacker-milieu.

Internet, Smartphones, Social Networks und der gläserne digitale Bürger – mit *Watch Dogs* schlägt Ubisoft eine Brücke zwischen Spielen wie *GTA* und *Assassin's Creed* und lässt den Spieler in eine dystopische Welt der totalen Vernetzung eintauchen. Der auf der E3 2012 enthüllte Titel befindet sich bereits seit fünfeinhalb Jahren in Entwicklung und peilt am 27. Mai die weltweite Veröffentlichung an. Wir haben uns auf den weiten Weg ins eisige Kanada gemacht, um die aktuelle Fassung anzuspielen, und stießen dabei auf viele neue Details – sogar mehr als man uns ursprünglich zeigen wollte.

Ironie des digitalen Schicksals

Zu Beginn der Entwicklungsarbeiten schien das düstere Szenario von *Watch Dogs* – ein digital kontrolliertes Chicago – noch abwegig und weit hergeholt. Einen NSA-Skandal und mehrere Snowden-Enthüllungen später erscheint der Leitgedanke des Spiels aber immer realistischer. Damit trifft *Watch Dogs* genau den Nerv der Zeit und mit Protagonist Aiden Pearce übernimmt der Spieler einen Helden, dessen Sorgen und Nöte an Aktualität kaum zu überbieten sind. Doch wer ist eigentlich dieser Aiden Pearce? Nun, über die genauen Handlungsstränge der Story will Ubisoft nur wenig verraten. Fest steht aber, dass der Hacker und Ex-Kriminelle nach Rache sehnt und darum die Rolle einer Art moderner Ordnungshüter übernommen hat. In seiner Vergangenheit beging Aiden nämlich schwerwiegende Fehler und brachte die falschen Leute gegen sich auf.

Von Wut getrieben und mit Pistole und Smartphone bewaffnet, begibt sich Aiden auf einen persönlichen Rachefeldzug.

Mitglieder seiner Familie kamen zu Tode – und nun sucht Aiden voller Rache nach den Verantwortlichen. Anfangs weiß er aber nicht, dass er seine Familie damit erneut in Gefahr bringt und die Geschichte sich zu wiederholen droht. Auf seiner Suche nach Antworten wird Aiden jedoch nicht alleine bleiben, schließlich steckt hinter all seinen Fragen viel mehr, als er zunächst vermutet. So wird er Teil der Hacker-Community Chicagos, in der er nicht nur neue Freunde findet, sondern sich auch jede Menge Feinde macht.

Das ultimative Werkzeug

Jeder Held benötigt eine Superkraft, ein besonderes Talent oder ein mächtiges Werkzeug. Aiden verfügt über Letzteres. Als talentierter Hacker ist er mithilfe seines speziellen Smartphones in der Lage, sich in das sogenannte ctOS-Netzwerk einzuhacken. Auf diese Weise kann er alle damit in Verbindung stehenden Dinge manipulieren. Was zunächst banal klingt, bedeutet in einer total vernetzten Welt den ultimativen Zugriff weit über den Bereich von Nullen und Einsen hinaus: Aiden erhält die volle Kontrolle über die Verkehrssteuerung, Überwachungskameras, Datenbanken, Bürgerprofile, Passwörter und Konten – die Grundlage, um sich in Chicago jederzeit Zugänge oder Fluchtwege zu verschaffen. Eine echte Heldenfähigkeit eben.

Bevor Aiden jedoch das Netzwerk der Stadt für sich nutzen kann, muss er einen ctOS-Server knacken, der – ähnlich den Funktürmen in *Far Cry 3* – einen kompletten Stadtbezirk zum Hacken freigibt. Erst dann ist es möglich, sämtliche mit dem ctOS verknüpften Gerätschaften in diesem Bereich der Spielwelt zu steuern. Ganz wie in der heutigen Zeit besitzt nahezu jeder Bürger von Chicago ein tragbares Telefon. Durch die Verbindung an das ctOS kann Aiden über die Telefone umfangreiche Profildaten abrufen, etwa den vollen Namen des Einwohners, Kontodaten, Beruf, Einkommen und sogar intime Randinformationen aus dem Privatleben des Hacking-Opfers. Denn jeder NPC besitzt einen eigenen persönlichen Hintergrund und ist dadurch einzigartig in der Spielwelt.

> **„Jeder NPC besitzt einen eigenen persönlichen Hintergrund und ist einzigartig."**

ZU BESUCH BEI UBISOFT MONTREAL

Anfang März reisten wir in das eisig kalte Kanada. Neben der Chance, *Watch Dogs* ausgiebig anzuspielen, nutzten wir auch die Gelegenheit, um in den Entwickler-Alltag von Ubisoft Montreal hautnah hineinzuschnuppern.

Mit über 2.400 Angestellten ist Ubisoft Montreal eine der größten Spieleschmieden der Welt. Fast 100 Titel wurden hier seit der Gründung 1997 erschaffen, unter anderem die Spielereihen *Assassin's Creed* und *Prince of Persia*, gefolgt von Spielen zu Marken wie *Far Cry*, *Rainbow Six* und *Splinter Cell*. Das Studio, das übrigens in einer ehemaligen um 1900 erbauten Textilfabrik zu Hause ist, genießt in der Stadt Montreal einen hervorragenden Ruf.

Spätestens zur Mittagsstunde erahnt man anhand der vollen Restaurants und Imbissläden rund um den Firmensitz den positiven wirtschaftlichen Einfluss auf die Region. In den Räumen selbst überrascht das Gebäude mit rustikalem, von Holz geprägtem und provisorisch wirkendem Innenleben. Nichtsdestotrotz setzt man selbstverständlich auf modernste Technik – und dies geht mit strengen Sicherheitsvorschriften einher. Aus Geheimhaltungsgründen müssen die meisten Rechner beispielsweise ohne USB-Anschluss auskommen.



UMFANGREICHES TALENTESYSTEM

Für Hauptmissionen, Nebenaufträge, Minispiele und Multiplayer-Spielmodi verdient Aiden nicht nur Geld, sondern auch Erfahrungspunkte. Letztere kann er in Skillpunkte investieren, außerdem hält Aiden für manche Missionen sogar direkt einen Skillpunkt. Die so im Spielverlauf ergatterten Skillpunkte dürfen wir dann in den Fähigkeitenbaum stecken, was verschiedene Talente freischaltet und damit neue Spieloptionen erschließt.

HACKEN

Dieser Skillbaum-Abschnitt betrifft sämtliche Interaktionen, die Aiden mithilfe seines Smartphones in der Umgebung ausführen kann. Während sich simple Talente auf den Einsatz von Ampeln und Straßenblockern beschränken, bekommt der Spieler durch Upgrades im fortgeschrittenen Spielverlauf Zugang zum U-Bahn-System, ist in der Lage, Hubschrauber auszuschalten oder Gegner daran zu hindern, weitere Verstärkung anzufordern. Der mächtigste Skill legt die Stromversorgung im ganzen Stadtviertel lahm.



KAMPF

Mit Verbesserungen in diesem Bereich darf Aiden schneller zwischen mehreren Waffen hin und her schalten und benötigt weniger Zeit zum Nachladen von Pistolen oder Gewehren. Außerdem erweitert er durch Upgrades die Dauer des „Fokus"-Features, eine Zeitlupenfunktion, die Aiden bereits von Anfang an aktivieren kann. In der ersten Ausbaustufe ist die Wirkungsdauer jedoch auf magere vier Sekunden beschränkt. Einmal benutzt, regeneriert sich die Funktion von alleine, bis sie wieder genutzt werden darf.

FAHREN

Die Talente dieses Fertigkeitenbaums beziehen sich auf die Interaktion mit Fahrzeugen. Mit dem jeweiligen Upgrade öffnen sich Autotüren beispielsweise automatisch, und ohne einen lästigen Alarm auszulösen. Auf höheren Ausbaustufen wird die Fahrzeugsteuerung erleichtert, der Schaden bei Kollisionen reduziert und Autoreifen werden verstärkt. Neben Autos darf Aiden auch Motorräder und Boote nutzen. Auf Hubschrauber und Flugzeuge muss er hingegen verzichten.

HERSTELLUNG

Während der Missionen kann Aiden Kisten finden, die wertvolle Ressourcen enthalten. Aus Zutaten wie „Chemische Komponenten", „Elektronische Teile" oder „Instabile Komponenten" ist er in der Lage, hilfreiche Werkzeuge (z. B. Köder) herzustellen. In diesem Skillbaum können die Gadgets freigeschaltet und verbessert werden. Alternativ zum Sammeln der Ressourcen innerhalb der Missionen kann Aiden benötigte Bauteile auch in speziellen Handwerksläden erwerben. Selbst zu suchen ist jedoch günstiger.

Entdecke die Möglichkeiten
In unserer Anspielsitzung zeigte sich *Watch Dogs* einmalig vielfältig. Ubisoft Montreal ließ unserem Entdeckerdrang freien Raum, also machten wir uns auf, die Bedeutung der zahlreichen Symbole auf der Übersichtskarte zu ergründen – und stießen auf interessante Ergebnisse. Wider Erwarten bietet *Watch Dogs* nämlich eine Vielzahl von Nebenbeschäftigungen abseits der üblichen Hauptstory. In bester *Assassin's Creed*-Manier gibt es Nebenmissionen, beispielsweise die Säuberung von Gang-Hauptquartieren. Wo die Gauner hausen, erfährt Aiden, indem er die Telefonate von NPCs abhört. In der Stadt findet Aiden auch spezielle Graffiti, die er mit seinem Smartphone abscannen kann, um ein Augmented-Reality-Spielchen zu starten. Darin muss Aiden beispielsweise eine Pixel-Alien-Zielscheiben-Schießübung absolvieren oder ein Parkour-Rennen, in dem der Held in möglichst kurzer Zeit virtuelle Münzen einsammeln muss. Anschließend kann der Spieler seinen hart erarbeiteten Highscore online mit dem von Freunden vergleichen.

> **„Pixel-Aliens, Parkour-Rennen, Pokern – es gibt viele Nebenbeschäftigungen."**

Unerwartet: Die Mini-Spiele
Wirklich überrascht haben uns aber die Mini-Spiele, die man eigentlich nicht in der dystopischen Welt von *Watch Dogs* vermuten würde: Hütchenspiel, Wetttrinken, Pokern und Schach! Das Hütchenspiel (auch als Nussschalenspiel bekannt) fällt selbsterklärend aus. Beim Wetttrinken muss man einen wackelnden Cursor mithilfe der Analogsticks inmitten eines Kreises halten. Nach einer Weile leuchtet zum Abschluss der Trinkrunde eine zufällige Taste auf, die es zu drücken gilt – ein simpler Reaktionstest. Dieses Trinkspektakel vollzieht sich dann so lange, bis der KI-Gegner nicht mehr mithalten kann und Aiden das Duell für sich entscheidet. Mit torkelndem Schritt, einem Brummschädel und um XP bereichert, wankt der Held dann aus der Bar – so ein Minispiel hätten wir in *Watch Dogs* nicht erwartet!

Poker und Schach passen da schon besser ins Spielszenario. In einem zwielichtigen Kellerge-



Die Identität des alten Mannes ist unklar. Gut möglich, dass er hinter der Bedrohung von Chicago steckt.

Die schönsten Szenen erschafft Ubisofts Disrupt-Engine bei Nacht und Regen.

AIDENS SMARTPHONE

NPC-LAUSCHANGRIFF

In bester NSA-Manier ist auch Aidens Smartphone in der Lage, Telefonate von Chicagos Bürgern abzufangen. In zufälligen Abständen, je nachdem wo sich Aiden Pearce befindet und wer um ihn herumwuselt, kann das hilfreiche Allround-Werkzeug Gespräche von NPCs mithören und liefert somit Nebenmissionen oder Informationen zu speziellen Orten wie Gangverstecken.



Bevor Aiden die Geräte in der Umgebung beeinflussen kann, muss er zunächst Terminals hacken – ähnlich den Funktürmen aus *Far Cry 3*.

„BLACKOUT": EINE MÄCHTIGE HACKING-FÄHIGKEIT



Umzingelt von Polizei, befindet sich Aiden in einer scheinbar ausweglosen Situation. Dank „Blackout", einer der stärksten Hacking-Fähigkeiten im Spiel, legt er den Strom im gesamten Bezirk lahm. In der Dunkelheit hat Aiden dann ein leichtes Spiel, die Polizisten im Nahkampf auszuschalten.

wölbe hat Aiden die Möglichkeit, an einer High-Stakes-Pokerrunde (hohe Einsätze) gegen mehrere KI-Pokerspieler teilzunehmen. Es gelten dabei die bekannten Regeln von Texas Hold'em, was uns direkt an die Pokerpartien von *Far Cry 3* erinnert. Tatsächlich spielt es sich auch absolut identisch – bis auf eine interessante Ausnahme: Indem Aiden die Sicherheitskamera im Raum hackt, kann er nicht nur in die Karten der Mitspieler linsen, sondern auch ihren Stresslevel messen. Je gestresster der Gegner, desto wahrscheinlicher ein Bluff oder ein wirklich gutes Blatt.

Das Schach-Minispiel bietet wahlweise ein direktes Duell gegen einen KI-Gegner oder aber ein Schach-Puzzle-Spiel, bei dem es darum geht, verschiedene Schach-Situationen für eine bestimmte Zugmenge zu überleben. Beispiel: Ihr müsst mit einer Dame vier Züge gegen vier Läufer und eine andere Dame überstehen.

Solche Nebenaktivitäten vermitteln einen Eindruck davon, mit welchem Spielumfang man in Watch Dogs abseits der Hauptgeschichte rechnen kann. Was die Spielzeit der Storyline anbelangt, berichtete uns der Lead Game Designer Danny Belanger: „In der Qualitätskontrolle benötigen wir mehr als acht Tage, um einen kompletten Spieldurchlauf zu machen. Dies umfasst sowohl die Storymissionen als auch alle Nebenaufträge und Multiplayer-Aktivitäten. Wir lassen die Tester einfach frei spielen und selbst nach acht Tagen Spielzeit haben sie längst nicht alles gemacht und gesehen." Auf Nachfrage verriet uns der Entwickler, dass man für die Hauptstory rund 20 bis 40 Spielstunden einplanen sollte – abhängig von der persönlichen Spielweise.

> **„Selbst nach acht Tagen Spielzeit hat man längst nicht alles gemacht und gesehen."**
> Danny Belanger, Lead Game Designer

Schöne neue dynamische Welt

Mit dem pulsierenden Stadtleben wirkt *Watch Dogs* zwar recht lebendig, aber nicht wirklich neu. Immerhin wurde uns das Konzept einer offenen Welt mit vielfältigen spielerischen Möglichkeiten schon von zig anderen Spielen vorgesetzt, auch wenn dabei unsere Erwartungen nicht immer erfüllt wurden. *Watch Dogs* funktioniert jedoch anders, denn was in anderen Genre-Vertretern nur der Atmosphäre dient,



Mithilfe seines Schlagstocks kann sich Aiden auch problemlos im Nahkampf behaupten.



Die U-Bahn dient als Schnellreisefunktion zwischen den verschiedenen Stadtteilen Chicagos.

WATCH DOGS „RESOLUTION-GATE": DIE GRAFIK-DEBATTE

Auch wenn der Name „Resolution-Gate" irreführend anmutet, zeigten sich viele Spieler erzürnt, als Ubisoft Anfang März neues Videomaterial zu *Watch Dogs* veröffentlichte. Die Diskussion über die Grafikqualität nahm danach groteske Ausmaße an. Ist die Aufregung berechtigt?

Natürlich ist es grundsätzlich enttäuschend, wenn ein Publisher Bilder veröffentlicht, die in keinster Art und Weise dem Endprodukt entsprechen. Im Fall von *Watch Dogs* halten wir den aktuellen Aufruhr im Netz jedoch für überzogen. Ja, die im Rahmen der E3 2012 veröffentlichte *Watch Dogs*-Demo strotzte geradezu vor technisch beeindruckenden Details und Effekten. Und ja, im Vergleich zu aktuellem Spielmaterial fallen grafische Unterschiede auf. Doch letztlich entsprangen die Spielszenen von 2012 einer Demo für High-End-PCs. Manche der feinen Effekte, die dort zu bestaunen waren, basieren auf Ubisofts Kooperation mit Nvidia und sind folglich PhysX-Features. Die jüngst veröffentlichten Videos basieren aber auf der technisch schwächeren Playstation-4-Fassung, die wir auch bei Ubisoft Montreal ausprobieren konnten. Dabei fielen uns schwaches Antialiasing, teils weniger scharfe Texturen und aufploppende Fahrzeuge im Gegenverkehr negativ auf. An diesen Details könnte bis zum Release natürlich noch geschraubt werden. Ubisoft hat mehrmals betont, dass es gegenüber der Demo von 2012 kein Downgrade gegeben hat – ein Grund mehr also, sich auf die PC-Fassung zu freuen, die grafisch die Konsolenversionen hinter sich lassen dürfte.

E3 2012



Anno 2012 sah die Welt von *Watch Dogs* noch rosig aus. Zur E3 veröffentlicht, beeindruckte die PC-Demo durch spektakuläre Effekte und realistisch wirkende Optik, vor allem in den Nachtszenen.

MÄRZ 2014



Das neueste Video warf Fragen auf und schürte hitzige Debatten. Viele vergaßen dabei den Ursprung des Materials. Es entstammt der PS4-Version und zeigt das Gameplay am Tag. Der Vergleich hinkt.

E3 2012



Eine gerne zum Vergleich verwendete Szene in der Diskussion um „Resolution-Gate": Die Tankstellen-Explosion wirkte in der Tat gewaltig und lief ebenfalls auf einem High-End-Rechner.

MÄRZ 2014



Ebenfalls eine Explosion, jedoch die eines Heizrohrs. Obwohl dadurch der Sinn eines Vergleichs beider Explosionen ohnehin fragwürdig erscheint, erhitzte die Szene die Gemüter vieler Fans.

OKTOBER 2013



Eine Kollision mit Straßenblockern. Die Partikeleffekte sind recht dezent eingesetzt, die Rauchentwicklung beim Aufprall wirkt eher bescheiden.

MÄRZ 2014



Aktuelle Darstellung einer Kollision. Eine Verbesserung ist erkennbar, die Raucheffekte beim Aufprall sind dramatischer und realistischer. Auch diese Bilder entstammen einer PS4-Fassung.

Dynamische Flüssigkeits- und Stoffsimulation, volumetrischer Rauch und Nebel, spezielle Partikeleffekte und realistische Physik. Dies sind allesamt grafische Details, die bei der E3-2012-Demo, auch angetrieben durch Nvidias PhysX, für offene Münder gesorgt haben. Creative Director Jonathan Morin kommentierte mit ermutigenden Worten die Grafikdebatte hinsichtlich der PC-Fassung und E3-2012-Demo-Unterschieden: „Es wird in vielerlei Hinsicht sogar besser aussehen. Wir haben nicht aufgehört, daran zu arbeiten, und der PC hat nicht aufgehört, sich weiterzuentwickeln." Wir sind gespannt!

MULTIPLAYER-SPIEL VIA SMARTPHONE UND TABLET

Passend zur Hacker-Thematik veröffentlicht Ubisoft Montreal auch eine kostenlose App für Tablets und Smartphones (iOS und Android).

Der mobile Spieler kann mithilfe der App dem Spieler an PC oder Konsole eine Aufgabe stellen, zum Beispiel unter Zeitdruck an einen bestimmten Punkt in der Stadt zu gelangen. Während Aiden mit seinen Hacking-Features versucht, das angepeilte Ziel zu erreichen, darf der Tablet/Smartphone-Spieler live die Verkehrssysteme in der Stadt steuern, die Polizei in Aidens Richtung lenken und andere gemeine Mittel nutzen, um Aiden das Leben schwer zu machen. Unser Eindruck vom Anspielen: Ein witziges, originelles Feature und technisch sauber umgesetzt – es verspricht zwar keine Langzeitmotivation, aber kurzweiligen Zeitvertreib.



▲ **AIDEN RENNT**
„Erreiche innerhalb von 3 Minuten Punkt B“. Schafft es Aiden, die Zielvorgabe zu erfüllen, winken wie bei sämtlichen Multiplayer-Modi wertvolle Erfahrungspunkte, die zur Charakterentwicklung im Singleplayer eingesetzt werden können.

▼ **URBANES GOD-GAME**
Via Tablet oder Smartphone können auch Freunde, die das Hauptspiel nicht besitzen, in *Watch Dogs* mitmischen und ihren Freunden unterhaltsame Missionsziele vorgeben. Mit den Fingern dreht und zoomt der mobile Spieler die schicke Kartenübersicht, dirigiert so beispielsweise Hubschrauber und Polizei-Einheiten.

hat im vernetzten Chicago tatsächlich einen spielerischen Sinn. Das Scannen der Stadtbewohner kann beispielsweise zu Nebenmissionen führen oder Aidens Kontostand aufbessern, sofern der angepeilte Bürger genügend Einkommen besitzt und man es übers Herz bringt, die unbescholtene Person via Hack um ihre Ersparnisse zu bringen. Im Gegenzug reagieren die NPCs auch auf Aidens Handlungen. Beim Anspielen haben wir versehentlich für Sekundenbruchteile die Waffe gezückt. Ein aufmerksamer Bewohner beobachtete unser Missgeschick von der anderen Straßenseite aus und zückte prompt sein Handy, um die Polizei zu verständigen. Dank Aidens Smartphone konnten wir das Telefonat zwar mithören und waren somit vorgewarnt, doch mehrere anrückende Polizeifahrzeuge samt bewaffneten Uniformierten machten unseren ursprünglich simplen Nebenauftrag, eine Baustelle von Gangsterschergen zu säubern, nicht gerade leichter.

Aus Erfahrung gut

Fließend leicht und zugängig funktionierte jedoch die Steuerung – so gut, dass wir zu keinem Zeitpunkt Schwierigkeiten damit bekamen, uns auch mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu messen. Die Steuerung entspricht genau dem, was man erwarten würde, wenn man an andere Ubisoft-Montreal-Titel wie die *Assassin's Creed*-Reihe denkt. Schnell und direkt können wir zwischen Aidens Waffen hin und her schalten, nutzen elektronische Gagdets wie beispielsweise „Köder“, um Gegner mit einem Tonsignal abzulenken, und hacken selbst mitten im Gefecht noch verschiedenste Objekte, um Feinde etwa via digital vernetzter Heizrohre hochexplosiv ins Nirwana zu befördern. Fahrzeuge wie Autos und Motorräder steuern sich gut und genau, das Fahrgefühl ist aber schlicht und „arcadig“ gehalten – wer sich in *GTA* wohlfühlt, wird auch in *Watch Dogs* keine Probleme haben, eine Fahrsimulation sollte man aber natürlich nicht erwarten.

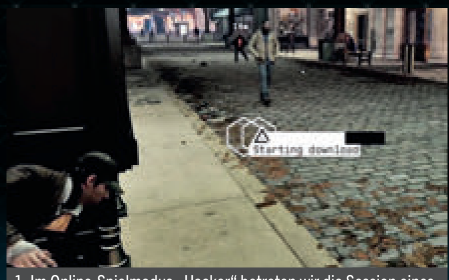
Auch das Coversystem funktioniert komfortabel und bietet zudem mehr Freiheit als der genretypisch starre Deckungswechsel: Um an einer anderen Stelle Schutz zu suchen, können wir nämlich mit einem Cursor frei einen bestimmten Punkt anvisieren, den Aiden dann gezielt ansteuert. Das geht leicht von der Hand und sorgt dafür, dass Aiden durch cleveren Deckungswechsel schnell vom Ferngefecht in Nahkampfdistanz gelangt, um seine Gegner so effektvoll mit Griffen oder Schlagstock auszuschalten.

Oft geht es auch ohne Kampf

Generell ist der offene, actionreiche Kampf aber keine erzwungene Vorgehensweise. Der Spieler hat stets die Wahl, ob er mit brachialer Schussgewalt oder lieber schlei-

DYNAMISCHE MULTIPLAYER-MODI

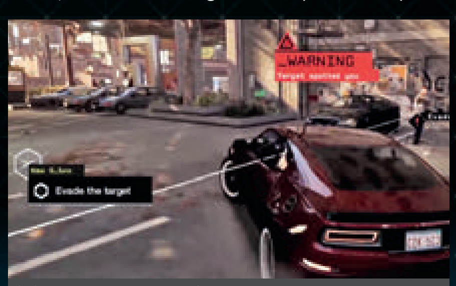
Für den Multiplayer-Part von *Watch Dogs* hat sich Ubisoft für eine interessante Lösung entschieden. Ähnlich wie im Action-RPG *Dark Souls* sind Single- und Multiplayer nicht streng voneinander getrennt: Man hat auch während der Kampagne die Möglichkeit, auf Multiplayer-Spielmodi zuzugreifen oder wird zwischen Story-Missionen gefragt, ob man ein Mehrspieler-Feature nutzen will. Auf der Stadtkarte entdeckten wir folgende Onlinemodi: Rennen (2–8 Spieler), Hacker (1 vs 1), Decryption (3–8), Freeroam (1–8), Tailing (1 vs 1) und ctOS Mobile Challenge (1 vs 1). Wer keine Lust auf Multiplayer hat, kann *Watch Dogs* auch komplett offline spielen.



1. Im Online-Spielmodus „Hacker“ betreten wir die Session eines anderen Spielers – mit dem Ziel, ihn unerkannt zu hacken.



2. Unser Opfer wird über den Hack informiert und muss uns nun innerhalb eines Zeitfensters finden und ausschalten.



3. Gelingt uns der Datentransfer, ohne erwischt zu werden, verdienen wir fortan mit jedem Hack des Opfers zusätzliche XP-Punkte mit.

WATCH-DOGS-RADIO
Aus dem Autoradio ertönt eine gute Mischung aus bekannten und weniger bekannten Liedern. Unter anderem gibt es Songs von Public Enemy, Smashing Pumpkins, Nas, Weezer, Alice Cooper und Rise Against.

Über 60 lizenzierte Fahrzeuge stehen bereit, um von Aiden „ausgeliehen" zu werden. Sämtliche Karren bieten verschiedene Kameraperspektiven inklusive Cockpit-Ansicht samt Armaturenbrett. Nur bei Motorrädern muss man auf eine Cockpit-Perspektive verzichten.

chend agieren möchte. Zusammen mit Aidens vielseitigen Hacking-Fähigkeiten entfaltet gerade das subtile Ausschalten von Gegnern spielerische Finesse. Hackt sich Aiden zum Beispiel von Kamera zu Kamera, sogar über mehrere Stockwerke hinweg, so ist er in der Lage, ein ganzes Gebäude von Gegnern zu säubern, ohne es jemals selbst betreten zu haben – kontrollierbarer Gerätschaften und ferngesteuerter Explosionen sei Dank. Friedlichere Spielernaturen müssen bei *Watch Dogs* übrigens nicht bangen: Aiden Pearce ist kein kaltblütiger Killer. Er bringt nur dann Menschen um, wenn er tödlich bedroht wird oder es auf andere Weise „moralisch" begründen kann. Aus schleichender und versteckter Position heraus werden Gegner im Nahkampf lediglich betäubt. Diese Vorgehensweise im Kampf ist bezeichnend für das gesamte Spiel. Überall bieten sich mehrere interessante Möglichkeiten, die der Spieler nutzen kann, aber eben nicht muss. Genau das macht den Reiz an *Watch Dogs* aus: Chicago ist ein dynamischer Open-World-Spielplatz, gewürzt mit einem brandaktuellen Szenario der digitalen Vernetzung. ❑

„Ich wünschte mein Smartphone hätte auch solch spezielle Funktionen …"



*Olaf Szymanski**

… denn wenn dies so wäre, könnte ich mich in Ubisofts Netzwerk hacken und rausfinden, mit welcher Grafikgüte wir bei der PC-Fassung von *Watch Dogs* im Detail rechnen können. Spielerisch hat mir die Anspielpartie bereits deutliche Spielspaß-Signale übermittelt. Das dystopische Chicago fühlt sich direkt und facettenreich an, die Stadt lädt zum Erkunden ein und neben den NPCs, die nicht nur wuseliges Schmuckwerk sind, sondern sich auch auf das Gameplay auswirken, freue ich mich ganz besonders auf den Mehrspielermodus. Sollten der Multiplayer und die Story halten, was der Ersteindruck verspricht, dann bekommt Ubisoft hauseigene Konkurrenz oder gar Ablösung – der olle Kutten-Assassine hat in der Neuzeit nämlich nichts zu suchen.

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 27. Mai 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

*Olaf Szymanski ist Redakteur und Videoredakteur für pcgames.de.



Clara, eine Verbündete von Aiden. Wie sie zu seinem Auftraggeber „badboy17" steht, verraten wir nicht.

Trotz über 30 Waffen im Spiel lassen sich laut Entwickler 95 % der Missionen schleichend lösen.

Batman: Arkham Knight

Von: Christian Dörre

Im voraussichtlich letzten *Batman*-Spiel von Entwickler Rocksteady sieht sich die Fledermaus mit einem mysteriösen Gegner konfrontiert.

Batman ist zurück und dieses Mal hat er sein Batmobil dabei. Das hat er auch dringend nötig, denn Verbrecher haben die Stadt besetzt und ein unbekannter Gegenspieler hat es auf ihn abgesehen.

DAS IST NEU

- Ihr könnt jederzeit das Batmobil rufen.
- Ganz Gotham City ist der Schauplatz.
- Erweitertes Kampfsystem
- Neuer Antagonist
- Aufgebohrte Engine

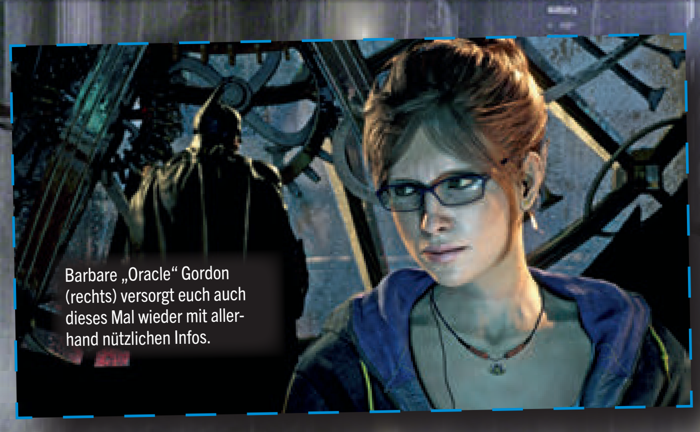
Batman geht ziemlich rabiat zur Sache. Wer ihn anlügt, riskiert schon mal den einen oder anderen Knochenbruch.

Platz da! Der Wucht des Batmobils ist kaum ein Hindernis gewachsen. Sehen die Verbrecher den Wagen, bekommen sie Angst. Ihre Autos fangen an zu schlingern und Fußgänger springen panisch zur Seite.

Der Regen prasselt auf die Neon-Reklame eines zwielichtigen Schuppens. Schüsse. Schreie. Fast schon hilflos weisen die verängstigten Polizisten die verbliebenen Zivilisten an, die Stadt so schnell wie möglich zu verlassen. Das bleiche Bat-Signal leuchtet am Nachthimmel und wirkt wie ein verzweifelter Hilfeschrei dieser verkommenen Stadt. Plötzlich löst sich ein Schatten von einer Turmspitze, stürzt dem Boden entgegen, breitet im letzten Moment seine Schwingen aus und landet sanft auf dem dreckigen Asphalt. Ein Sinnbild für diese Stadt: dunkel und voller Unrat. Batman muss sich unweigerlich fragen, wie es sein kann, dass Gotham City so kurz vor dem Untergang steht, wenn doch der Joker, der schlimmste aller Verbrecher, damals aus dem Verkehr gezogen wurde? Anderes Gesindel wie Harley Quinn, Scarecrow, der Pinguin, der Riddler und ihre schäbigen Handlanger haben sich zusammengeschlossen und die Stadt mit gesammelter Kraft, schwerer Bewaffnung und einem perfiden Plan in ihre Gewalt gebracht. Wieder einmal liegt es nur an ihm, die Ordnung Gothams wiederherzustellen und dem Verbrecherpack Einhalt zu gebieten.

Heiliges Kanonenrohr, Batman!

Über Funk erhält Batman den ersten Hinweis, wo er mit seiner Suche nach den Fieslingen anfangen sollte: Offenbar haben Handlanger von Scarecrow einen Van voll mit chemischen Waffen gestohlen und rasen damit durch die Stadt. Die Vogelscheuche soll dieses Mal eine größere Rolle in der Geschichte spielen und gehört wohl zu den Hauptantagonisten. Sofort stattet Bats seiner Zentrale einen Besuch ab, wo er seine Gehilfin Oracle, die Tochter von Commisioner Gordon, damit beauftragt, den Wagen aufzuspüren. Oracle hat den Van zwar schnell lokalisiert, doch sie fängt außerdem noch einen Notruf einer Gruppe vermisster Polizisten ab, um die sich der Flattermann natürlich zuerst kümmert. Diese Art von Nebenmissionen, die zwischendurch die Handlung auflockern, kennen wir bereits aus *Arkham City* und dem nicht von Rocksteady entwickelten Ableger *Arkham Origins*. Die Entwickler versprechen jedoch, dass auch die Nebenaufgaben dieses Mal keine banalen Sidequests werden, sondern ausgefeilte Erzählstränge bieten, welche die Hauptstory um die Schurken-Invasion sinnvoll ergänzen und Hintergrundinformationen liefern. Wie von Rocksteady gewohnt, wird viel Wert auf eine interessante und ins Batman-Universum passende Geschichte gelegt. Den mäßigen Multiplayer-Modus aus *Origins* hat man kurzerhand als unnützen Ballast über Bord geworfen. Ob die Qualität der Story an die der Vorgänger heranreicht, lässt sich natürlich noch nicht feststellen. Wir sind jedenfalls sehr gespannt, gerade da das Studio dieses Mal


Barbare „Oracle“ Gordon (rechts) versorgt euch auch dieses Mal wieder mit allerhand nützlichen Infos.


Verbrecherboss Oswald Cobblepot alias Der Pinguin will Batman endlich tot sehen.

AUF DEN STRASSEN VON GOTHAM CITY

Gotham City hat nicht nur einen herrlich dreckig-düsteren Look, sondern ist auch noch ein riesengroßer Spielplatz. Wir geben euch einen kleinen Eindruck.

Ob nun im Batmobil, via Gleitflug oder per pedes, auch abseits der Storypfade: Für den dunklen Ritter gibt es viel zu entdecken. Durch die fünf mal größere Spielwelt wurde auch die Anzahl der Nebenmissionen, Rätsel, Sammel-Items und versteckter Geheimnisse um ein Vielfaches erhöht.



Gotham City ist riesig und wird mit vielen aus den Comics bekannten Schauplätzen aufwarten. Fans der Vorlage können schon mal einige Zeit für den Stadtbummel einplanen.

Der Riddler ist zurück und hat so einige Rätsel im Gepäck, die ihr teilweise auch im Batmobil lösen müsst.

Das Batmobil ist ein zentrales Spielelement und kann zu jeder Zeit gerufen werden.

Brustpanzer: Die neue Rüstung von Batman sieht nochmal um einiges mächtiger aus.

nicht mehr mit mit dem Comic-Autoren Paul Dini zusammenarbeitet, der für die Geschichten von *Arkham Asylum* und *Arkham City* hauptverantwortlich war.

Als Batman die Ordnungshüter schließlich findet, sind sie bereits von einigen dunklen Gestalten in die Zange genommen worden. Leise gleitet Batman auf einen Vorsprung und guckt sich den ersten Schläger aus. Bats verbindet einen gezielten Batarang-Wurf mit seinem Gleittritt und knockt ihn damit aus. Die restlichen Widersacher erledigt die Fledermaus mit dem gewohnten Free-Flow-Combat-System, das immer noch flüssig und einfach von der Hand geht und durch geschmeidige Animationen glänzt. Das Kampfsystem bleibt glücklicherweise weitgehend unangetastet und wurde nur sinnvoll ergänzt. Neben dem bereits geschilderten Batarang-Tritt kann Batman jetzt im Nahkampf noch mehr Schaden austeilen, wenn ihr den Analogstick des Gamepads in Richtung des jeweiligen Angreifers drückt. Außerdem lassen sich nun sowohl von Batman als auch seinen Widersachern mehr herumliegende Gegenstände aus der Umgebung in die Kämpfe einbinden, sodass die Prügeleien abwechslungsreicher werden. Zu mächtig soll Batman allerdings nicht werden. Die Entwickler versprechen cleverere und herausforderndere Gegner. In diesem Fall aber kauern die Gangster ruck, zuck wimmernd auf dem Boden und der Flattermann kann sich endlich wieder dem Van zuwenden.

Bat-Gurt nicht vergessen

Durch die Rettung der Polizisten ist wertvolle Zeit verloren gegangen und Batman bleibt nur noch eine Möglichkeit, den Van einzuholen, was uns zu einem Kernelement von *Arkham Knight* und gleichzeitig einem der größten Wünsche der Fans führt: dem Batmobil. Ein kurzer Tastendruck und schon kommt der Straßenpanzer um die Ecke gebogen. Jetzt, wo Gotham City als riesengroßer Schauplatz herhält, der ungefähr fünf mal größer sein soll als *Arkham City*, ist endlich genügend Platz für das Vehikel da. Ihr könnt euch damit komplett frei durch die Stadt bewegen und es zu jeder Zeit per Tastendruck rufen. Zwar wurde aufgrund der größeren Spielwelt auch generell Batmans Geschwindigkeit erhöht, doch am Steuer dieses großen, schwarzen Ungetüms zu sitzen, dürfte so manchen Nerd-Traum wahr werden lassen. Vor allem, da Batman relativ rücksichtslos durch die Straßenschluchten preschen kann, jetzt, da Gotham quasi nur noch von Verbrechern und anderem finsteren Gesindel bevölkert wird. Ob Bäume, Zäune oder Mauern, das Batmobil pflügt locker durch sämtliche Hindernisse und hinterlässt dabei sichtbare Spuren der Verwüstung. Es lassen sich sogar Abkürzungen freisprengen und Stunts hinlegen. Besonders beeindruckend ist es, wenn sich Batman aus dem fahrenden Wagen katapultiert, um höher gelegene Stellen zu erreichen oder um schneller voranzugleiten. Eine Mini-Map wie bei der *Grand Theft Auto*-Serie, die euch immer direkt erkennen lässt, wo ihr euch befindet, gibt es übrigens nicht. Die Entwickler wollen laut eigener Aussage, dass der Spieler die Umgebung selbst er-

Malerische Aussicht, aber schlechte Aussichten: Die Verbrecher haben die Stadt übernommen und machen Jagd auf Batman. Dazu gesellt sich noch das Auftauchen des mysteriösen Arkham Knight. Wer verbirgt sich hinter der schwarzen Maske?

kundet und seine Aufmerksamkeit ganz und gar auf der Spielwelt liegt.

Die Aufgaben in der Welt sind so designt, dass sich die Missionen zu Fuß und im Fahrzeug ungefähr die Waage halten dürften. Wer sich ein wenig mit dem Batman-Universum auskennt, weiß, dass der Panzerwagen trotz seiner Masse enorm schnell und wendig ist und obendrein noch mit vielen Gadgets ausgestattet ist. Es lässt sich sogar bei voller Fahrt eine komplette Wendung vollführen, was gerade bei wilden Verfolgungsjagden von Vorteil sein dürfte. Wir gehen fest davon aus, dass sich die Kiste im weiteren Spielverlauf noch weiter aufrüsten lassen wird.

Doch zurück zu den Schergen von Scarecrow. Als das Batmobil im Rückspiegel des Vans auftaucht, bekommen die Ganoven Panik, die sich merklich auf deren Fahrstil auswirkt. Der Produzent des Spiels erklärte uns, dass die Bösewichter sich zwar in der Gruppe stark fühlen und Batman attackieren, der Anblick des Batmobils ihnen jedoch ordentlich Angst einjagt. Diese Furcht lässt sich auch einsetzen, wenn man zu Fuß unterwegs ist. Uns wurde ein sogenannter Angst-Takedown demonstriert, bei dem sich Bats an eine Gruppe eingeschüchterter Gegner anschleicht und diese nacheinander in Zeitlupe erledigt. Als Batman an der Stoßstange des schlingernden Lieferwagens klebt, beschießt er diesen mit einer Art Haftsonde, die das Fahrzeug kurzschließt. Beim Verhör des Fahrers geht er schließlich ziemlich rabiat zur Sache. Wir sagen mal so: Knackende Knochen sind Grund genug, den Flattermann besser nicht anzulügen. Hier stellt sich noch die Frage, ob Rocksteady das brutalere Vorgehen des jungen Batman aus *Arkham Origins* weiterführt oder ob wir es mit einem verbitterten und innerlich zerrissenen Batman zu tun bekommen. Wir gehen jede Wette ein, dass sich das Geschehen um den Joker in *Arkham City* stark auf die Psyche des dunklen Ritters ausgewirkt hat.

Rätsler und Raser

Auf seinem Weg zurück zu Oracle wird Batman wieder abgelenkt, als er beim Gleiten einen zwielichtigen Kerl in einem Dachfenster erblickt. Ohne zu zögern bricht er durch das Glas und packt sich den Burschen, der ihm einen Tipp zum Aufenthaltsort des Riddlers gibt. Der Unterschlupf von Edward Nigma entpuppt sich aber als Falle. Der Rätsel-Liebhaber jagt Batman mit seinem Batmobil über eine Rennstrecke, die mit allerhand Hindernissen, Toren und Falltüren versehen ist. Drei Runden muss Batman überstehen, in denen er unter anderem vertikal an der Wand entlangfahren soll, während er gleichzeitig mit verschiedenen Schaltern die Hindernisse manipuliert. Gerade so bewältigt die Fledermaus die Aufgabe und wird abschließend auch noch vom Riddler verhöhnt, dass er nun die Daten des Batmobils habe. Kenner der Vorgänger



Harley Quinn, die verrückte Ex-Geliebte des Jokers, will Rache an Batman. Den Tod von Tausenden Zivilisten nimmt sie dabei gerne in Kauf.



Trotz des schnieken Untersatzes wollen die Entwickler auf eine ausgewogene Mischung aus Fahr- und Zu-Fuß-Missionen achten.

Das Free-Flow-Combat-System wurde sinnvoll erweitert und bietet nun mehr Abwechslung in den Kämpfen. Außerdem kann Batman selbst im Gleitflug seine bekannten Gadgets einsetzen.

wissen, dass es durch den Auftritt von Edward Nigma zudem sehr wahrscheinlich ist, dass die beliebten Riddler-Rätsel auch wieder im Spiel enthalten sein werden.

Bat-tastische Technik

Während der gesamten Zeit sind wir vollkommen beeindruckt, was Rocksteady uns technisch bietet. Da *Arkham Knight* nicht mehr für PS3 und Xbox 360 erscheinen wird, konnte ordentlich an der Grafik geschraubt werden. Zwar basiert das Spiel wohl nicht auf der Unreal Engine 4, sondern „nur" auf einer modifizierten UE-3-Version, dafür sieht es aber trotzdem fantastisch aus. Gotham City ist wunderschön designt, überall entdeckt man kleine Details. Trotz der Größe der Spielwelt soll es übrigens keine Ladezeiten geben und bei verschiedenen Verbrecheraufständen werden sogar bis zu 50 Ganoven dargestellt, die plündernd und brandschatzend durch die Stadt ziehen.

Ritter gegen Ritter

Gegen Ende der Präsentation wurden wir noch Zeugen eines echten Highlights. Batman hat sich gerade durch ein paar simple Schläger geprügelt, als plötzlich Schüsse fallen. Batman eilt in Deckung und sieht, wie sich eine bedrohliche, maskierte Figur mit strahlend blauen Augen vor ihm aufbaut: Der titelgebende und mysteriöse Arkham Knight. Bisher wissen wir noch nichts über dessen Identität und warum er überhaupt Batman an den Kragen will, wir sind jedoch zuversichtlich, dass sich Rocksteady eine schlüssige und stimmige Hintergrundstory hat einfallen lassen, vor allem da das Team bereits seit dem Abschluss von *Arkham City* an dem neuen Titel arbeitet. Angeblich hat Rocksteady diesen Charakter in Zusammenarbeit mit DC Comics extra neu für das Spiel kreiert und er soll eine Art ultimativer Gegenspieler für Batman sein. Wir könnten uns allerdings vorstellen, dass nur die Identität des Arkham Knight komplett neu ist, sich hinter der Maske aber einer von Bruce Waynes altbekannten Widersachern verbirgt. Das *Batman*-Universum bietet jedenfalls zig mögliche interessante Auflösungen dafür. Was es nun wirklich mit diesem Burschen auf sich hat, erfahren wir noch Ende dieses Jahres, wenn das Spiel für den PC erscheint. Da es sich um Rocksteadys letztes *Batman*-Spiel handeln wird, erwarten wir einen famosen Abschluss. ❑



Die Superschurken und ihr Gesindel haben die Stadt fast komplett eingenommen. Nur Batman kann Gotham noch retten.

„Wenn *Arkham Knight* nicht mindestens gut wird, fress ich mein Cape!"

*Christian Dörre**



Nach dem Erfolg der Vorgänger war es ja eigentlich klar, dass Rocksteady an einem neuen Abenteuer zur Fledermaus arbeitet, und trotzdem bin ich verdammt geplättet. Das liegt vor allem daran, dass sich die Herrschaften die Anregungen der Fans zu Herzen genommen haben, aber gleichzeitig am bewährten Konzept festhalten. *Arkham City* war schon ein wunderbar rundes Spiel, das nun mit neuen Elementen und einer größeren Spielwelt absolut passend ergänzt wird. Besonders der Einsatz des Batmobils scheint super zu werden und verleiht dem Titel noch zusätzliches Potenzial. Da ich *Arkham Knight* in voller Pracht genießen möchte, werde ich wohl endlich mal meinen heimischen Rechner aufrüsten müssen…

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Warner Bros. Interactive
ENTWICKLER: Rocksteady Studios
TERMIN: 4. Quartal 2014

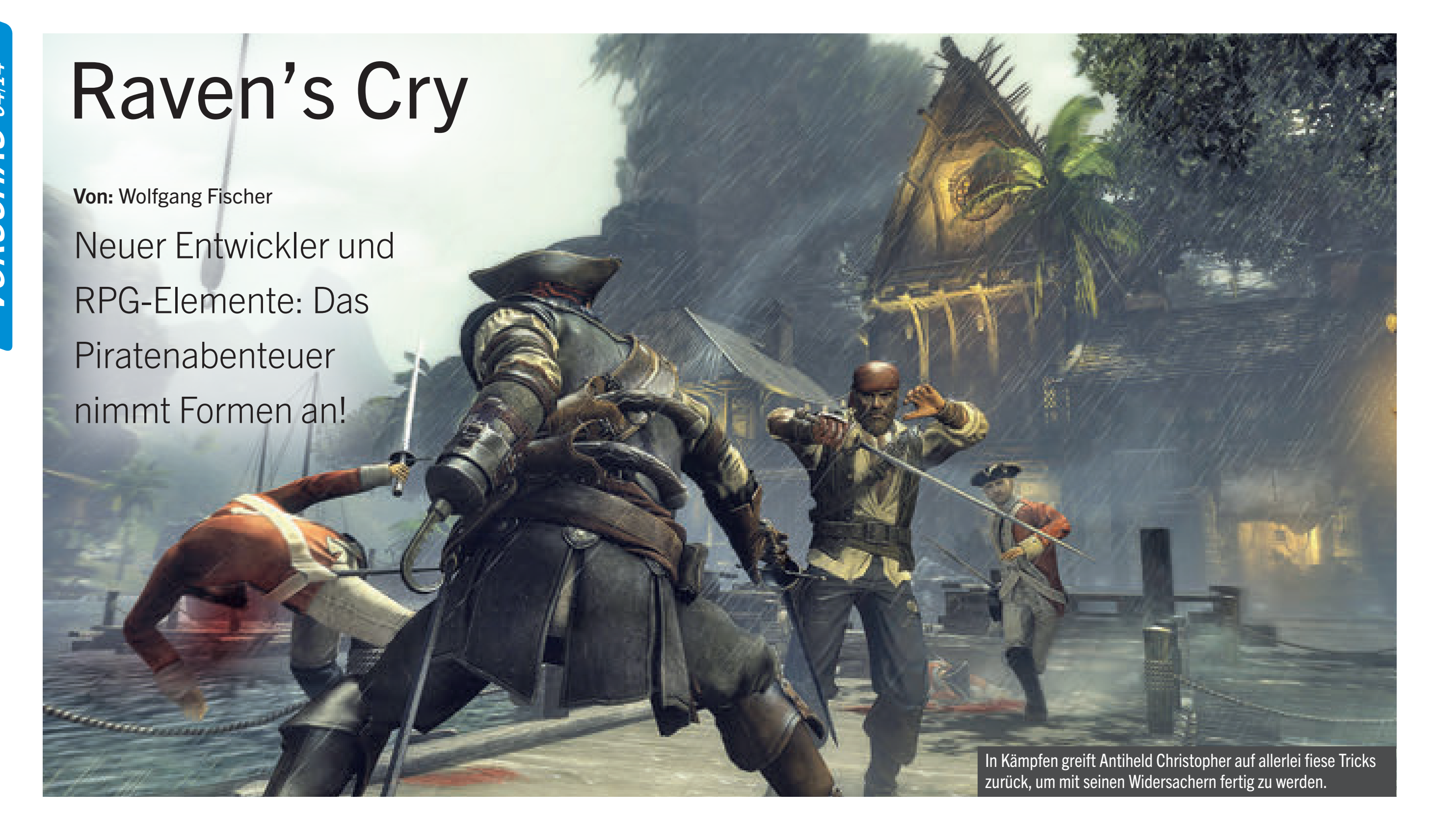
EINDRUCK **SEHR GUT**

* Christian ist Volontär beim Schwestermagazin play³.

Raven's Cry

Von: Wolfgang Fischer

Neuer Entwickler und RPG-Elemente: Das Piratenabenteuer nimmt Formen an!



In Kämpfen greift Antiheld Christopher auf allerlei fiese Tricks zurück, um mit seinen Widersachern fertig zu werden.

Die Geschichte hinter *Raven's Cry* ist schon etwas kurios. Zur Zeit der Spielemesse E3 im Jahr 2011 kündigte das kurz zuvor ins Leben gerufene, finnische Entwicklerstudio Octane Games an, zusammen mit dem deutschen Publisher Topware Interactive an einem Action-Adventure mit düsterem Piraten-Setting zu arbeiten. Held oder besser Antiheld des Abenteuers war Christopher Raven, der von Rachegefühlen getrieben die Karibik durchstreift. Nach der Ankündigung tauchte *Raven's Cry* dann nur noch sporadisch auf Spielemessen auf und es war offensichtlich, dass der Titel keine großen Fortschritte machte.

Vor etwa einem Jahr beschloss Topware dann, die Zusammenarbeit mit Octane Games zu beenden und stattdessen Reality Pump mit der Fertigstellung zu betrauen. Eine nachvollziehbare Entscheidung, schließlich arbeitet Topware schon mehrere Jahre mit dem polnischen Studio zusammen. Gemeinsam veröffentlichte man unter anderem die RPGs *Two Worlds 1* & *2*.

So ist es auch nicht verwunderlich, dass Reality Pump *Raven's Cry* komplett umkrempelt und aus dem einstigen Action-Abenteuer ein Open-World-Rollenspiel macht. Anfang März lud uns Topware exklusiv nach Krakau ins Hauptquartier des polnischen Studios ein, damit wir uns selbst ein Bild davon machen können, welche Fortschritte der Titel seit dem etwas überraschenden Entwicklerwechsel gemacht hat. Einen ganzen Tag lang durften wir den Programmierern und Grafikern bei der Arbeit über die Schulter schauen, konnten Interviews mit wichtigen Team-Mitgliedern führen und am Ende *Raven's Cry* sogar selbst ausprobieren.

Raue Story, düsterer Antiheld

Christopher Raven ist der Protagonist von Reality Pumps Piratenabenteuer. Die linke Hakenhand des Antihelden spielt in Kämpfen ebenso eine tragende Rolle wir der hier zu sehende Rabe.

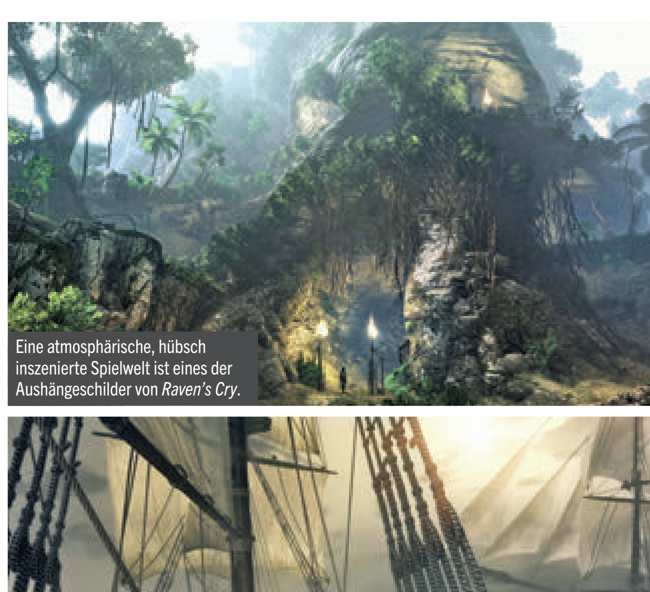
Blutige Vendetta

Bevor wir die überarbeitete Spielmechanik des neuen *Raven's Cry* näher beleuchten, wenden wir uns kurz der Story zu. Diese hat sich im Vergleich zur Urfassung kaum geändert. Ihr spielt ausnahmsweise mal nicht den sympathischen Gutmenschen, der angetrieben von hehren Motiven seinen Rachefeldzug links liegen lässt, um hilflose Kätzchen aus Bäumen zu retten oder Großmüttern über die Straße zu helfen. Das passt weder zu ihm noch zur düsteren Hintergrundgeschichte. Christopher Raven würde wohl eher die Oma am Haken durch den Dreck ziehen und die Katze mit der Muskete runterballern. Aber wie ist der Protagonist von *Raven's Cry* so geworden?

Zu Beginn des Spiels erfährt Christopher, dass der Mann, der vor vielen Jahren seine Familie ermordet und ihm die Hand abgehackt hat, möglicherweise noch lebt. Getrieben von krankhaften Rachegefühlen durchstreift der erbarmungslose Antiheld daraufhin als Pirat die Karibik. Reality Pump verspricht für die Quests von *Raven's Cry* zudem moralische Entscheidungen, wobei ihr aber nicht wie üblich zwischen einer guten und einer bösen Variante wählen dürft. Die Frage ist eher: seid ihr fies



Als kleines Kind verlor Christopher seine linke Hand. Die Hakenprothese sorgt in Kämpfen und Schleicheinlagen für fiese Finishing Moves.



Eine atmosphärische, hübsch inszenierte Spielwelt ist eines der Aushängeschilder von *Raven's Cry*.

Zu jedem guten Piratenabenteuer gehören Seegefechte. Ohne Taktik und Geschick seid ihr hier aufgeschmissen.

oder unmenschlich? Entscheidungen, die ihr im Laufe der Geschichte oder in Nebenquests trefft, beeinflussen über ein Reputationssystem unter anderem, wie Einheimische oder Soldaten der sechs Fraktionen auf euch reagieren. Euer Verhalten in besonderen, wichtigen Story-Missionen bestimmt zudem, welche der beiden Endsequenzen des Spiels ihr zu sehen bekommt.

Segel setzen, Kanonen ausrichten!

Seegefechte sind ein interessanter Bestandteil von *Raven's Cry*. Sie machen etwa 15 Prozent des Gesamtumfangs des Spiels aus. Bei unserer Anspielsession erwiesen sich die zünftigen Seescharmützel als spaßige Abwechslung, sobald man sich mit der nicht ganz einfachen Kontrolle der Schiffe vertraut gemacht hatte. Die Entwickler setzen bei den Seegefechten zwar auf Authentizität und Realismus, aber ohne es damit auf die Spitze zu treiben. Das fällt sofort bei der Steuerung auf: Um Fahrt aufzunehmen, müsst ihr euren Seelenverkäufer erst einmal richtig in den Wind drehen. Die Maximalgeschwindigkeit eines Schiffes hängt von diversen Faktoren ab, vor allem aber von der der Größe eures Schiffs.

In einer der beiden vorgefertigten Schlachten steuerten wir eine kleine, wendige Schaluppe, die jedoch nur über wenige Kanonen verfügte. Im zweiten Gefecht, bei dem wir gegen eine kleine Armada von gegnerischen Schiffen antraten, steuerten wir eine träge Galeone mit großem Wendekreis, aber dafür exzellenter Feuerkraft.

Viel zu tun auf hoher See

Unabhängig von der Art eures Schiffs ist die Auswahl an Munition. Mit Kanonenkugeln schlagt ihr Löcher in den Rumpf, Kettengeschosse zerstören Segel oder Masten und Schrapnell-Munition dezimiert die Crew eures Gegners. Letzteres ist ein Muss, wenn ihr plant, das feindliche Schiff zu entern statt es zu versenken. Ob ihr euch Langstreckengefechte oder Schusswechsel aus nächster Nähe mit euren Kontrahenten liefern wollt, bleibt bei den Seegefechten von *Raven's Cry* euch überlassen. Man entwickelt relativ schnell ein Gefühl dafür, welcher Neigungswinkel der Kanonen für welche Entfernung zum Feind optimal ist. Über Sieg oder Niederlage auf See entscheiden aber auch noch andere Faktoren, zum Beispiel die Qualität eurer Crew oder diverse Upgrades, die ihr für das Schiff erwerbt. Gerade wenn ihr selbst auf Kaperfahrt gehen wollt, sind solche Aufwertungen unverzichtbar.

Wer keinen Spaß an den Gefechten auf hoher See hat, kann bei den Reisen von einem Hafen zum nächsten einen Teil dieser Scharmützel umgehen. Wie das zufällige Zusammentreffen mit einem anderen Schiff ausgeht, hängt auch von eurer Beziehung zu der jeweiligen



Öffentliche Hinrichtungen gehörten in der Karibik des 18. Jahrhunderts noch zum traurigen Alltag.



In den Häfen von Port Royal und Bridgetown herrscht in *Raven's Cry* immer geschäftiges Treiben.

In der Version, die wir anspielen durften, waren die Schleicheinlagen noch nicht vollständig implementiert. Sie sollen laut Reality Pump eines der Highlights im Spiel darstellen.

Fraktion ab, der es angehört. Wenn ihr auf andere Piraten trefft, solltet ihr euch entweder schnell auf einen Kampf einstellen oder gleich das Weite suchen. Glaubt man den Entwicklern, haben wir im Rahmen des Studiobesuchs nur einen kleinen Teil dessen gesehen, was in Sachen Seefahrt bei *Raven's Cry* möglich ist.

Riesige, atmosphärische Spielwelt

Deutlich mehr Zeit als auf See verbringt ihr natürlich an Land. Reality Pumps Version der Karibik im 18. Jahrhundert ist voller interessanter Orte, ein wahres Eldorado für Entdecker. Wie es sich für ein Piratenspiel gehört, könnt ihr an vielen Stellen an Land gehen und dort alte Tempel erforschen oder im Dschungel nach Schätzen graben. Darüber hinaus besucht ihr atmosphärisch in Szene gesetzte Hafenstädte wie Port Royal auf Jamaika, Cartagena im heutigen Kolumbien oder Bridgetown auf Barbados. Christopher Ravens Heimatstadt im Spiel ist die Insel St. Lucia, die wir im Rahmen des Entwicklerbesuchs ebenfalls erkunden durften. Das Eiland ist für den Protagonisten so etwas wie ein sicherer Hafen, den ihr stets ansteuern könnt, wenn ihr anderswo gerade für eure Verbrechen gesucht werdet. Hier könnt ihr, wie in allen anderen Häfen von *Raven's Cry* Crew-Mitglieder anheuern, Handel treiben, Ausrüstung kaufen und natürlich zahlreiche Quests erledigen. Das hübsch und atmosphärisch in Szene gesetzte St. Lucia gab uns schon einmal einen Vorgeschmack darauf, was uns an anderen Orten im Spiel erwartet. Das Highlight war der Besuch einer herrlich heruntergekommenen Kaschemme, in der eine illustre Band stimmungsvolle Piratenlieder zum Besten gab.

Viel Arbeit für die Entwickler

Die Anspielversion vermittelte einen ersten Eindruck davon, was den Spieler in der rauen Piratenwelt von *Raven's Cry* erwartet.

NEUER MOTOR FÜR RAVEN'S CRY: DIE GRACE-2-ENGINE

Bei Reality Pumps Version des düsteren Piratenabenteuers kommt erstmals die Weiterentwicklung der hauseigenen GRACE-Engine zum Einsatz.

Was die Jungs von Reality Pump in technischer Hinsicht draufhaben, konnten sie dank der selbst programmierten, vielseitigen und performanten Graphics Rendition and Creation Engine (GRACE) schon bei *Two Worlds 2* beweisen. Der bei *Raven's Cry* zum Einsatz kommende Nachfolger verfügt über alle gängigen grafischen Special Effects. Die Engine ermöglicht es den Programmierern auch, bei der Entwicklung auf verschiedenen Plattformen die Elemente des Spiels den Erfordernissen des jeweiligen Systems anzupassen. Mit anderen Worten: Bei einem Titel wie *Raven's Cry*, der für PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One und PC erscheinen soll, wird die Entwicklung nicht länger durch die Unzulänglichkeiten des schwächsten Systems beeinträchtigt. Wenn das wie versprochen klappt, wäre das ein riesiger Fortschritt für die Entwicklung von Multiplattform-Titeln. Lediglich die PS3-Fassung bekommt wegen der ungewöhnlichen Architektur der Konsole eine Extrawurst.



Die tolle Grafik war eines der großen Aushängeschilder von *Two Worlds 2*. Bei *Raven's Cry* wollen die Entwickler mit einer Weiterentwicklung der Grafik-Engine GRACE ganz neue Standards setzen.

„Wir haben Raven's Cry fast von Grund auf neu gemacht."

PC Games: *Raven's Cry* war nicht immer euer Spiel. Ist es ein komisches Gefühl, das Projekt eines anderen Teams fortzuführen?

Tadeusz Zuber: „Anfangs schon, aber dann haben wir *Raven's Cry* zu unserem Spiel gemacht. Nachdem Topware uns gebeten hat, das Projekt fortzuführen, war der ursprüngliche Plan, die aktuelle Version des Spiels als Basis zu nehmen und diese in jeglicher Hinsicht zu verbessern. Es hat sich schnell herausgestellt, dass dies nicht möglich ist. Die Entwickler von Octane Games verwendeten für *Raven's Cry* Tools und Engines, mit denen wir nicht ganz so vertraut sind. Daher fiel uns die Entscheidung leicht, auf unsere eigene, dafür gut geeignete GRACE-2-Engine zu wechseln. Wir haben *Raven's Cry* fast von Grund auf neu gemacht."



Tadeusz Zuber ist Studioboss von Reality Pump

PC Games: Lag das an der schlechten Technik des ursprünglichen *Raven's Cry*?

Zuber: „Wir kennen unsere Engine natürlich bis ins kleinste Detail. Octane Games, die ursprünglichen Entwickler, haben mit einer selbst erstellten Engine gearbeitet und Havok für alle Physik-Geschichten verwendet. Wir haben noch nie zuvor mit Havok gearbeitet und müssten uns logischerweise da erst einmal einarbeiten. Außerdem ist man bei Problemen mit gekauften Engines immer sehr auf den Kundenservice des Herstellers angewiesen. Und das kann den Produktionsprozess teilweise empfindlich stören."

PC Games: Worin liegen denn die Vorteile eurer GRACE-2-Engine?

Zuber: „Das liegt auf der Hand: Wir kennen die GRACE-2-Engine in- und auswendig. Außerdem haben wir eigene Tools für alle wichtigen Teilbereiche des Spiels, die es uns ermöglichen, schnell und problemlos Änderungen durchzuführen. Die Verwendung einer selbst geschriebenen Engine sorgt außerdem dafür, dass wir uns über Grafik keine großartigen Gedanken machen müssen. Wir können uns voll aufs Gameplay konzentrieren."

PC Games: Wie viel konntet ihr denn vom ursprünglichen Spiel überhaupt übernehmen?

Zuber: „Eigentlich nur Ideen. Wir haben wirklich fast alles neu gemacht: Charaktermodelle, Objekte in der Spielwelt, Schiffe – all das stammt von uns. Die Hintergrundgeschichte bleibt zwar dieselbe, wir mussten aber Teile davon umschreiben, damit sie zu unserem *Raven's Cry* passt."

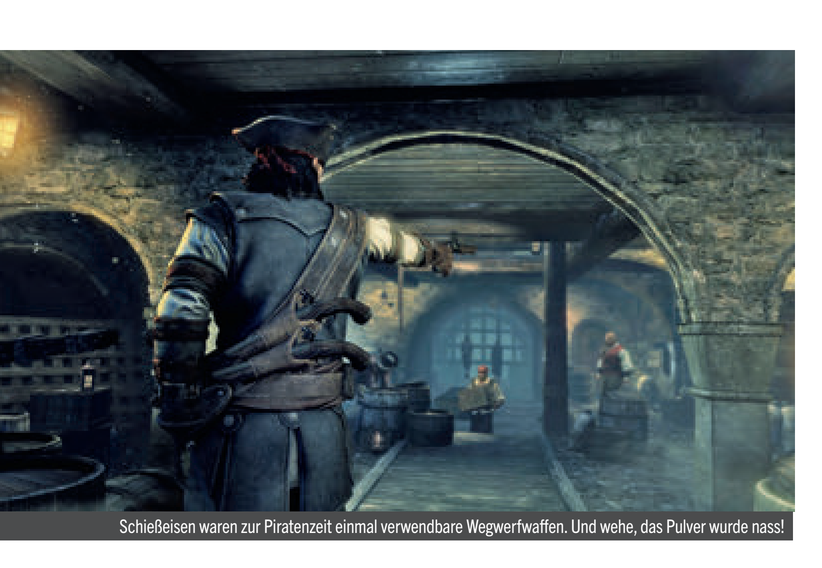
PC Games: *Raven's Cry* ist ja ein Open-World-Spiel – wie schafft ihr es bei einem solchen Titel, die Spannung hoch zu halten?

Zuber: „Das ist gar nicht so einfach. Unsere Philosophie ist: der Spieler soll in regelmäßigen Abständen etwas Neues erleben. Das kann eine neue Gameplay-Mechanik wie das Schleichen sein oder ein Ort, der sich komplett vom bisherigen Szenario unterscheidet. Die Einführung der Seegefechte ist ein wichtiger Punkt im Spielverlauf, ebenso wie Schatzsuche-Nebenquests oder eine neue Kampffähigkeit. Dieses Konzept ziehen wir, soweit das möglich ist, von Anfang bis Ende durch."

Eine ernsthafte Einschätzung des Titels war auf dieser Basis aber nicht möglich, weil schlichtweg noch zu viele Spielmechanik-Features entweder gar nicht oder nur unvollständig implementiert waren. Zum Beispiel das Kampfsystem: für das fertige Spiel versprechen die Entwickler schnelle und brutale Hack&Slay-Gefechte, bei denen aber auch Taktik (parieren und ausweichen) eine wichtige Rolle spielen soll. Ähnlich flüssig wie in *Assassin's Creed 4*, jedoch deutlich stärker auf offensive Aktionen ausgerichtet als in Ubisofts Piratenabenteuer. Aktuell hat der Protagonist noch nicht viel mehr als ein paar dreckige Tricks, simple Schwerthiebe, Parieren und fiese Finishing Moves drauf. Wir durften auch eine unrund wirkende Schleichsequenz absolvieren, bei der unser Antiheld Eingeborene mit Stealth-Attacken aus dem Weg räumte. Eine weitere Unbekannte ist Christophers Rabenbegleiter, der sowohl in Kämpfen als auch beim Erkunden von Arealen eine Rolle spielen soll. Das vielseitige Vögelchen glänzte bei unserem Besuch aber mit Abwesenheit.

Ein großes Fragezeichen steht auch noch hinter den RPG-Elementen im Spiel, denn davon war in Krakau nichts zu sehen. Christopher soll im Spiel über 25 auflevelbare Skills verfügen. Die nötigen Erfahrungspunkte dafür soll es für erledigte Quests und Gegner geben. Was sonst in Sachen Charakterentwicklung geplant ist, steht bisher noch in den Sternen. Wir sind aber guter Dinge, dass die *Two Worlds*-Schöpfer das hinbekommen werden.

Genug Zeit dafür sollten die Entwickler haben. Wie uns Topware im Rahmen der Veranstalung verriet, soll *Raven's Cry* nicht wie ursprünglich geplant am 7. Mai erscheinen, sondern erst im Spätsommer 2014. Angesichts der Vielzahl an offenen Quests für Reality Pumps Programmierer und Grafiker eine sehr gute Entscheidung. ❑


Schießeisen waren zur Piratenzeit einmal verwendbare Wegwerfwaffen. Und wehe, das Pulver wurde nass!

„Noch ziemlich unfertig, das Potenzial des Titels ist aber unverkennbar!"

Wolfgang Fischer



Das Grundgerüst steht, jetzt ist es am Team von Reality Pump, aus der Vielzahl von aufwendigen (stellenweise noch nicht mal implementierten) Features ein langfristig motivierendes, abwechslungsreiches Abenteuerspiel zu machen. Ob das gelingt, können wir anhand des Gesehenen noch nicht sagen, dafür war die im Rahmen des Entwicklerbesuchs gezeigte Version noch viel zu unfertig. Was wir bislang gespielt haben, machte aber wirklich Lust auf mehr. Vor allem die düstere Hintergrundgeschichte und der fiese Hauptcharakter haben es mir angetan. Was die Technik angeht, mache ich mir dank GRACE-2-Engine gar keine Sorgen. Die neue Reality-Pump-Fassung von *Raven's Cry* sieht deutlich besser aus als die Urversion von Octane Games.

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Topware Interactive
ENTWICKLER: Reality Pump
TERMIN: Spätersommer 2014

EINSCHÄTZUNG: NICHT MÖGLICH



Jetzt wird's heiß: Der NOD-Flammenwerferpanzer ist gerade im Nahkampf brandgefährlich.

Renegade X

Von: Matti Sandqvist

Für alle *C&C*-Fans unter euch: Bei diesem Gratis-Shooter müsst ihr einfach zugreifen!

Vor ziemlich genau zwölf Jahren begeisterte *Command & Conquer: Renegade* nicht nur die heimischen Hobbygeneräle. Statt den ewigen Kampf zwischen den GDI-Truppen und den bösen NOD-Schergen aus der Vogelperspektive zu erleben, griff man im ersten 3D-Shooter von Westwood selbst zu den Waffen und stürzte sich ballernd auf die Schlachtfelder der Strategieklassiker-Reihe. Was 2002 am besten bei den Spielern ankam, war der für damalige Verhältnisse ambitionierte Mehrspielermodus. Die Besonderheit der Multiplayer-Gefechte war die Möglichkeit, nicht nur als Fußsoldat auf den weiträumigen Karten unterwegs zu sein, sondern auch Fahrzeuge wie den legendären Mammut-Panzer zu steuern. Das Problem des Mehrspieler-Parts war jedoch, dass viele PC-Spieler damals kaum die nötige Internet-Bandbreite hatten, um die technisch aufwendigen Matches ohne störende Lags zu erleben.

Fettes Remake

Ende Februar hat das Amateur-Entwicklerstudio Totem Arts die kostenlose Mehrspieler-Beta von *Renegade X* veröffentlicht, eines grafisch und spielerisch erweiterten Remakes von *Command & Conquer: Renegade*. Auch die Vollversion, die bislang noch kein genaues Erscheinungsdatum hat, soll gratis erhältlich sein. Der Grund: *C&C*-Lizenzinhaber EA duldet das Fan-Remake nur, wenn mit dem Spiel kein Geld gemacht wird. Übrigens: Die Einzelspierkampagne namens *Renegade X: Black Dawn* erschien bereits vor zwei Jahren. Die Singleplayer-Demo ist zwar nicht bahnbrechend, unterhält aber für gute zwei Stunden auf einem relativ hohen Niveau – vor allem wegen der waschechten *Command & Conquer*-Atmosphäre.



Oft kommt es aufgrund des altbackenen Kartendesigns zu eher langweiligen Materialschlachten.

Der Obelisk des Lichts zerbrutzelt selbst dicke Mammut-Panzer in wenigen Sekunden.

Um den Geldhahn des Gegners abzudrehen, sollte man die feindlichen Ernter angreifen.

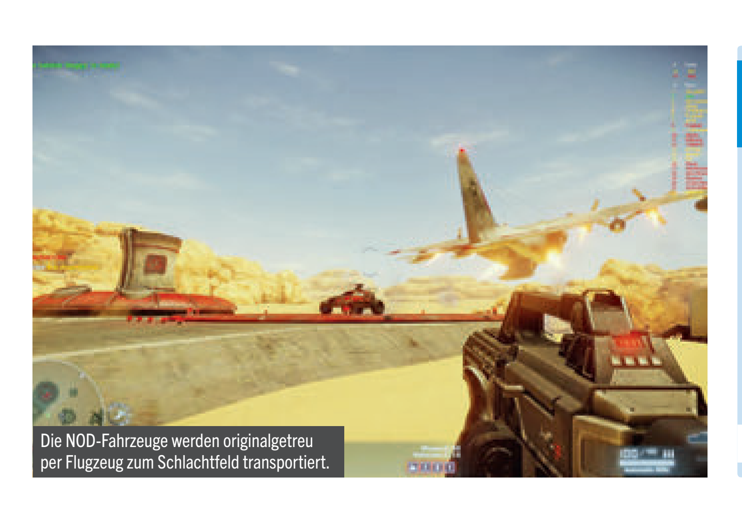
Kaum Schwächen

Die kostenlose Multiplayer-Beta-Version von *Renegade X* umfasst sieben Mehrspielerkarten, die Schlachten für bis zu 64 Spieler ermöglichen. Auf den Maps geht es darum, die feindliche Basis samt tödlichen Abwehrtürmen und Ressourcengebäuden auszuschalten, parallel aber auch dafür zu sorgen, dass die eigenen Tiberium-Sammler unbeschadet ernten können. Dafür stehen den Spielern neben Fußsoldatenklassen wie „Grenadier“ oder „Scharfschütze“ auch insgesamt 15 aus dem *C&C*-Universum bekannte Fahrzeuge zur Verfügung. Neben dem klassischen und sehr teuren Mammut-Panzern dürfen die GDI-Truppen zum Beispiel mit Truppentransportern, Jeeps oder Orca-Helikoptern die Karten unsicher machen. Den NOD-Spielern stehen dagegen Tarn- und Flammenwerferpanzer sowie Sturmgeschütze und Buggys zur Verfügung. Da Totem Arts die Spielmechanik und die Karten im Vergleich zum Original nur leicht verändert hat, geht das Balancing trotz der unterschiedlichen Fahrzeuge und Klassen auf beiden Seiten in Ordnung.

Positiv ist auch, dass die grafisch aufwendig gemachten Umgebungen bei jedem *C&C*-Veteranen schöne Erinnerungen an die Strategieklassiker wecken. So ist man in Wüsten- über Wald- bis hin zu Schneelandschaften unterwegs und muss etwa auf die giftig grünen Tiberium-Felder oder den Obelisk des Lichts in der NOD-Basis achten. Ebenso brillant und detailreich sehen die Fahrzeuge aus und so muss man einfach den Hut vor dem kleinen Amateur-Entwicklerteam ziehen, denn *Renegade X* sieht auch im Vergleich zu vielen Vollpreistiteln schlichtweg genial aus!

Ein wenig störend für so manchen Spieler könnte jedoch das etwas altbackene Kartendesign sein. Auf allen Maps haben die Fahrzeuge zum Beispiel fast nur einen möglichen Weg, um in die feindliche Basis zu gelangen, und so kommt es an bestimmten Stellen zu regelrechten Materialschlachten, die am Ende über das Kriegsglück entscheiden. Zwar hat man als Fußsoldat einige Taktikoptionen, etwa das Legen eines Atombomben-Markers, aber ohne ein Fahrzeug sollte man es aufgrund der sehr starken Verteidigungstürme lieber lassen, in die feindliche Basis einzudringen.

Die Entwickler wollen noch weitere Karten nachliefern und ebenso technische Probleme beheben. Das ist auch nötig, denn während unserer Matches kam es des Öfteren bei Gefechten mit mehr als 24 Spielern zu massigen Lags und mal stürzte *Renegade X* nach einer gewonnen Partie einfach ab. Da es sich um eine Beta-Version handelt und die Entwickler im Gegensatz zu anderen Amateur-Studios keine Early-Access-Gebühr verlangen, sollte man Totem Arts die derzeitigen Unzulänglichkeiten verzeihen. Wer auf der Suche nach kurzweiligen Gefechten ist, ist mit *Renegade X* jedenfalls bestens beraten. ❑



Die NOD-Fahrzeuge werden originalgetreu per Flugzeug zum Schlachtfeld transportiert.

„Das Fan-Remake ist mindestens so gut wie das Original!“



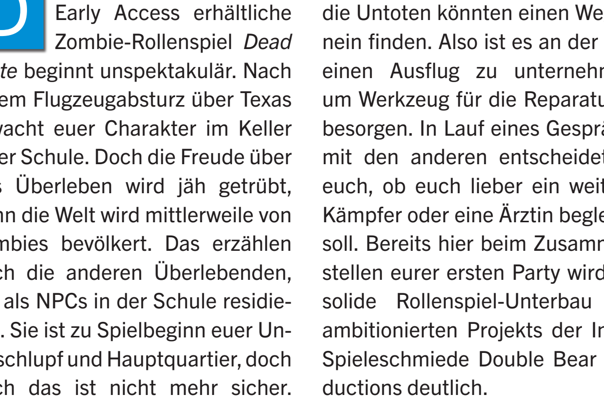
Matti Sandqvist

Ich bin einfach nur baff, wie liebevoll und schön die Amateur-Entwickler von Totem Arts das bereits über zwölf Jahre alte *Command & Conquer: Renegade* neu aufgelegt haben. *Renegade X* kann sich sowohl grafisch als auch spielerisch mit vielen Vollpreistiteln messen und ist dabei komplett kostenlos. Ein wenig müssen die Macher noch an ihrem Spiel feilen, die Lags und Abstürze haben mich schon ziemlich gestört. Jedoch handelt es sich ja noch um eine Beta-Version, die obendrein gratis erhältlich ist (www.renegade-x.com).

GENRE: Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER: Totem Arts
PUBLISHER: Totem Arts
TERMIN: 2014

EINDRUCK **GUT**

EARLY ACCESS CHECK



Am Job Board in der Schul-Caféteria weist ihr den NPCs eurer Gruppe verschiedene Aufgaben zu.

Dead State

Von: Marc Brehme

Es soll nicht einfach ein weiteres Zombie-Spiel werden: *Dead State* will neue Akzente setzen.

Das seit Mitte Februar als Early Access erhältliche Zombie-Rollenspiel *Dead State* beginnt unspektakulär. Nach einem Flugzeugabsturz über Texas erwacht euer Charakter im Keller einer Schule. Doch die Freude über das Überleben wird jäh getrübt, denn die Welt wird mittlerweile von Zombies bevölkert. Das erzählen euch die anderen Überlebenden, die als NPCs in der Schule residieren. Sie ist zu Spielbeginn euer Unterschlupf und Hauptquartier, doch auch das ist nicht mehr sicher. Teile des Zaunes sind defekt und die Untoten könnten einen Weg hinein finden. Also ist es an der Zeit, einen Ausflug zu unternehmen, um Werkzeug für die Reparatur zu besorgen. In Lauf eines Gesprächs mit den anderen entscheidet ihr euch, ob euch lieber ein weiterer Kämpfer oder eine Ärztin begleiten soll. Bereits hier beim Zusammenstellen eurer ersten Party wird der solide Rollenspiel-Unterbau des ambitionierten Projekts der Indie-Spieleschmiede Double Bear Productions deutlich.

Die Spielfiguren werden per Point&Click mit der Maus in isometrischer Perspektive durch die Schauplätze dirigiert. Die Kamera lässt sich drehen und zoomen; nicht abgeschlossene Türen werden per Mausklick geöffnet. Eine Hotspotanzeige gibt es nicht. Der kontextsensitive Mauszeiger verrät, ob sich Gegenstände aufnehmen oder untersuchen lassen, ob Treppen benutzbar sind, sich mit anderen Spielfiguren ein Gespräch beginnen oder ein Kampf initiieren lässt. Kämpfe laufen in *Dead State*



In diesem Baumarkt müsst ihr eure ersten Kämpfe bestehen, um an Werkzeug zur Reparatur eines Zauns zu gelangen.

Die Gruppe tingelt in Echtzeit durch die Schauplätze. Beim Betreten von Häusern blendet das Dach aus.

im Vergleich zum Rest des Echtzeitspiels rundenbasiert ab. Eine Kampfsituation kommt zustande, indem ihr entweder jemanden aktiv angreift oder Untote euch anfallen.

Wann bin ich endlich dran?
Nervig ist, dass ihr in den Scharmützeln die Reihenfolge eurer Mannen nicht selbst wählen dürft. Das Spiel gibt aktuell vor, welcher der aktive Charakter ist und geht dann der Reihe nach durch. Mit diesem könnt ihr euch dann im Rahmen der euch zur Verfügung stehenden Aktionspunkte bewegen und/oder eine Waffe einsetzen. Das eingeblendete Raster zeigt an, wie weit sich die Spielfigur bewegen kann und wie erfolgreich eine Attacke voraussichtlich sein wird. Viele Waffen bieten unterschiedliche Angriffe, die ebenfalls je nach verfügbaren Aktionspunkten ausgewählt werden. So weit, so Rollenspiel-Standard.

In *Dead State* solltet ihr generell subtil vorgehen und so wenig Lärm wie möglich machen. Hieb- und Stichwaffen sind daher häufig die bessere Wahl gegenüber Feuerwaffen. Je länger ein Kampf dauert und je lauter es wird, desto mehr steigt die Wahrscheinlichkeit, dass andere Feinde – egal ob Überlebende oder Untote – vom Lärm angezogen werden und zum aktuellen Kampf dazustoßen.

Der Tod ist endgültig
Werdet ihr im Kampf verwundet, müsst ihr euch heilen. Dazu setzt ihr Bandagen und Medikamente ein. Nahrung peppt – anders als in manch anderen Spielen – eure Gesundheit in *Dead State* nicht wieder auf. Schafft ihr die Heilung nicht rechtzeitig, stirbt der verletzte Charakter unwiderruflich.

Neben Bandagen und Pillen sind Antibiotika in *Dead State* das Maß aller Dinge, denn in der aktuellen Version des Spiels verhindern sie eine Infektion mit Zombie-Viren. Heilen können diese Medikamente die Ansteckung allerdings auch nicht. Im finalen Spiel soll es aber einen Spielmodus geben, in denen Penizillin & Co. nicht mehr gegen Zombiebisse helfen; entsprechend schwieriger wird das Spiel. Und *Dead State* hält es wie beispielsweise *XCOM*. Wenn tot, dann tot. Permadeath ist in diesem Spiel allgegenwärtig.

Jäger und Sammler
Bei euren Streifzügen durch die postapokalyptische Welt durchstöbert ihr Autos, Müllcontainer, Garagen, Läden und nicht zuletzt auch Wohnhäuser nach brauchbaren Gegenständen – in erster Linie Nahrung, Medikamente, Werkzeug, Waffen und Munition, aber auch Kleidung und Hygienegegenstände. Mit kleinen Aufmerksamkeiten an eure Partymitglieder verbessert ihr nämlich auch die Moral der Truppe. So dürstet es Reneé beispielsweise nach Kaffee und Batterien für ihre Taschenlampe, damit sie nachts lesen kann. Joel hingegen hätte gern scharfe Sauce und Schokolade.

Doch die Jungs und Mädels sollen nicht in der Schule sitzen und an Schokoriegeln knabbern. So überlebt man keine Zombie-Apokalypse! Es gibt viel zu tun! Deshalb weist ihr auf dem Job-Board in der Cafeteria den Gruppenmitgliedern verschiedene Aufgaben zu. Dazu klickt ihr den Namen des Charakters an, wählt dann eine Tätigkeit wie etwa bauen oder reparieren und schließlich das dazugehörige Objekt. So verteilt ihr notwendige Arbeiten an kooperationsbereite Gefolgsleute eurer Party. Kooperationsbereit? Ja, denn einige NPCs in eurem Unterschlupf sind zunächst einmal Einzelgänger, die ihr noch vom Sinn einer Zweckgemeinschaft überzeugen müsst. Dazu analysiert ihr in Gesprächen ihre Persönlichkeit und Einstellung und erfahrt in den nicht vertonten Dialogen außerdem mögliche Ansatzpunkte, um sie zur Kooperation mit der Gruppe zu bewegen. Und vielleicht sind sie dann willens, beim Sichern des Unterschlupfes aktiv mitzuhelfen. Nicht nur der Zaun muss repariert, auch die alte Quelle auf dem Schulgelände muss wieder zum Sprudeln gebracht werden, denn frisches Wasser ist neben ausreichend Nahrung ebenfalls überlebenswichtig.

Kein „Richtig" oder „Falsch"
Große Bedeutung kommt in *Dead State* auch der Diplomatie zu. Ihr trefft bei euren Streifzügen außerhalb der Schule natürlich auch auf andere Überlebende, die für eure Gruppe aufgrund ihrer Fähigkeiten möglicherweise nützlich sein könnten. Dann solltet ihr mit ihnen reden und versuchen, sie zum Beitritt in eure Gruppe zu bewegen. Alternativ könnt ihr sie natürlich über den Haufen schießen und nur ihre Ausrüstung abgreifen, so wie es etwa in *DayZ* häufig geschieht. Richtig interessant wird es, wenn ihr statt auf Einzelpersonen auf ähnliche Gruppierungen von Überlebenden trefft wie die eure. Krieg oder Frieden? Skepsis oder Vertrauen? Altruismus oder Egoismus? Entscheidungen wie diese sind im Spiel an der Tagesordnung und werden euer Ansehen als Gruppenleiter eurer Überlebenden signifikant prägen.

In *Dead State* soll es keine richtigen und falschen Entscheidungen geben. Es stellt sich vielmehr die Frage, was moralisch mehr oder weniger vertretbar ist. Zeit habt ihr dafür sieben Spielzeittage, dann endet das Überlebenstraining in der Early-Access-Version. Falls ihr so lange überlebt und der Hauptcharakter nicht stirbt, die Nahrungsversorgung im Unterschlupf gewährleistet ist und ihr es in drei Tagen geschafft habt, den Zaun der Schule zu reparieren. ❏

„Noch unfertiges, aber interessantes Rollenspiel mit großem Potenzial"



Marc Brehme

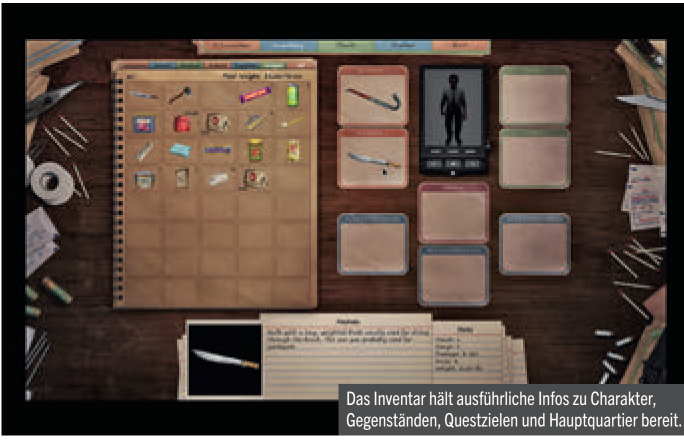
In *Dead State* geht es weniger um Zombies als um die überlebenden Menschen und ihre Beziehung zueinander. Schafft ihr es im Angesicht der Bedrohung durch die Untoten, eine Gruppe zu führen? Das bringt das Spiel bereits im aktuellen Stadium gut rüber, hinterlässt aber dennoch einen gemischten Eindruck. *Dead State* hat viele gute Ideen und mächtig Potenzial. Zahlreiche Features sind noch gar nicht implementiert, aber dass die Entwickler es schaffen, diese bis zum geplanten Release im Sommer noch einzubauen und alles zu balancen, bezweife ich noch.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Double Bear Productions
PUBLISHER: Double Bear Productions
TERMIN: 3. Quartal 2014

EINDRUCK **GUT**



Die Kämpfe laufen rundenweise ab. Farbige Felder zeigen, wie weit ihr laufen könnt und wie erfolgreich ein Angriff wird.



Das Inventar hält ausführliche Infos zu Charakter, Gegenständen, Questzielen und Hauptquartier bereit.

Im spaßigsten Modus „Gärten und Friedhöfe" stürmen wir auf Zombie-Seite eine Basis der Pflanzen.

Plants vs. Zombies: Garden Warfare

Von: Felix Schütz

Da macht schon das Zuschauen Spaß: Popcap inszeniert einen herrlich chaotischen Shooter.

Der ewige Kampf zwischen Pflanzen und Zombies, er tobt schon seit 2009: Da lieferte Popcap mit *Plants vs. Zombies* einen Überraschungshit, der mittlerweile auf fast jede erdenkliche Plattform portiert wurde. Doch der Kultstatus der Marke ist angekratzt: Mit einem öden Facebook-Ableger und einem zweiten Teil auf Free2Play-Basis, der obendrein nur für iOS und Android erschien, waren viele Fans unzufrieden. Doch Popcap und EA hatten noch einen dritten Trumpf in der Hinterhand, ein ungleich ambitionierteres Projekt als nur eine Fortsetzung: den Mehrspieler-Shooter *Plants vs. Zombies: Garden Warfare*. Für Xbox 360 und Xbox One ist das Frostbite-3-Ballerspiel bereits erschienen. Und weil die angekündigte PC-Fassung noch auf sich warten lässt, haben wir uns schon mal mit den Konsolenversionen in die wilde Gartenschlacht gestürzt.

Schrill, bunt und sehr gut spielbar

Garden Warfare ist zwar ein klassischer Mehrspieler-Shooter aus der Third-Person-Ansicht, verzichtet aber auf das ausgelutschte Militär-Gehabe von *Call of Duty* oder *Battlefield*. In Popcaps knallbunter Schöpfung regieren vielmehr Irrsinn und Humor. Vor jedem Match müssen wir wählen, für welche Seite wir kämpfen: Pflanzen oder Zombies. Vier Klassen sind pro Seite im Angebot: Pflanzen schicken eine flexible Erbsenkanone, einen Scharfschützen-Kaktus, eine Sonnenblume mit Heilkräften und



Für verdiente Spielmünzen schalten wir Booster Packs frei, die unter anderem kleine Upgrades für unsere Klassen enthalten. Prima: EA verzichtet auf Miktrotransaktionen!



Der Koop-Modus: Hier wehren die Pflanzen Unmengen an KI-Zombies ab, das motiviert nicht auf Dauer.

In Blumentöpfen können die Pflanzen kleine Helfer züchten, hier etwa ein nützliches Heilgewächs.

eine fleischfressende Pflanze (hinreißend animiert!) ins Rennen. Die Zombies setzen dem Gestrüpp vier eigene Klassen entgegen: Ein vielseitiger, untoter Soldat steht zur Wahl, außerdem ein Techniker mit prächtigem Maurerdekolleté, ein Wissenschaftler mit praktischem Kurzstrecken-Teleporter und – als Mann fürs Grobe – ein bulliger Footballspieler. Jede Klasse ist auf eine bestimmte Waffe festgelegt und verfügt über drei mächtige, individuelle Talente: Techniker und Kakteen können etwa fliegende Drohnen fernsteuern, die tödliche Luftschläge herabprasseln lassen. Erbsenkanonen verwandeln sich in stationäre Geschütze, der Footballspieler rammt Feinde aus dem Weg und die fleischfressende Pflanze gräbt sich durch den Boden an ahnungslose Zombies heran, um sie auf einen Schlag wegzumampfen. Jede der acht Figuren spielt sich schön unterschiedlich und macht schon beim Zuschauen Spaß: Wenn Zombie-Soldaten per Jetpack über Dächer springen und Sonnenblumen ihre Laserstrahlen in die Menge feuern, während Techniker elegant auf ihren Bohrgeräten vorbeireiten und nebenan gerade eine fleischfressende Pflanze zufrieden schmatzend einen Wissenschaftler zerkaut, ist das ein herrliches Chaos! Auf Xbox One gibt's zudem einen Commander-Modus, in dem man das Schlachtfeld auf einer taktischen Karte beobachtet und seine Truppen mit Buffs und Luftschlägen unterstützt.

Wenige Modi, schöne Maps

Beim Umfang zeigt sich *Garden Warfare* allerdings knauserig: Es gibt einen Koop-Modus für vier Spieler, in dem man mehrere KI-gesteuerte Zombie-Wellen abwehren muss – macht anfangs Spaß, verliert dann aber schnell an Reiz. Auch ein Team-Deathmatch-Modus ist enthalten, in dem zwei Gruppen mit je 12 Spielern aufeinander losgehen. Der beste Modus ist aber „Gärten und Friedhöfe", der ebenfalls auf 24 Spieler ausgelegt ist: Hier müssen die Pflanzen einen Garten vor den Zombies schützen, mehrere Minuten lang. Gelingt den Zombies jedoch die Übernahme, ziehen sich die Pflanzen zu einem anderen Garten zurück und das Spiel beginnt aufs Neue. So müssen sich die Zombies immer weiter auf der Karte vorarbeiten, bis am Ende der Partie ein besonderes Missionsziel wartet, etwa eine gigantische Sonnenblume zu zerstören oder ein Haus zu stürmen. Gerade mal drei Maps sind für diesen spaßigen Modus enthalten, das ist leider wenig. Immerhin sind die Karten aber hübsch designt und bieten genug taktische Möglichkeiten und Schlupfwinkel, um die feindliche Abwehr auf verschiedene Arten auszuhebeln. Nette Idee: Auf Pflanzenseite darf man in Blumentöpfen kleine Helfer züchten, etwa eine Drachenfrucht, die Untote mit Feuerstößen abfackelt. Zombies können dafür an Gräbern KI-gesteuerte Truppen beschwören, die dann automatisch in Richtung Garten marschieren. Ansonsten bietet das Spiel aber nur wenig eigene Ideen und bleibt damit deutlich unter seinen Möglichkeiten. Eine Map, auf der die Zombies sich mit Kanonen über einen riesigen Abgrund feuern müssen, während die Pflanzen versuchen, die Invasoren mit Flakgeschützen vom Himmel zu pusten, zählt da schon zu den wenigen, originelleren Ausnahmen.

Ohne Mikrotransaktionen

Für Abschüsse und gewonnene Matches erhalten die Spieler Münzen, die einzige Währung im Spiel. Auch wenn man es eigentlich von EA erwartet hätte: Es gibt keinen Ingame-Shop, in dem man echtes Geld für Mikrotransaktionen ausgeben kann! Münzen verdient man also nur durch fleißiges Spielen. Mit der Kohle kann man sich Booster-Packs kaufen, die verschiedene Items enthalten. Beispielsweise Upgrades für die acht Klassen oder Verzierungen, mit denen man seine Spielfigur optisch anpassen kann. Selten erhält man auch Sticker, von denen jeweils fünf nötig sind, um eine neue Klassenvariante freizuschalten. Da wird aus der Sonnenblume etwa eine Elektroblume und die Erbsenkanone mutiert zur Giftkanone. Das sind aber nur sehr kleine Variationen, die leider nicht darüber hinwegtrösten, dass die Klassen ohne flexibles Waffensystem und Perks leider etwas statisch geraten sind. Da wäre also noch viel Potenzial für Verbesserungen, die dann hoffentlich auch ihren Weg in die PC-Fassung finden. ❑



Die Sonnenblume ist die Heilklasse der Pflanzen. Hier verarztet sie einen Eiskaktus (rechts) mit ihrem Energiestrahl.

„Braiiinz! Wunderbar alberner Team-Shooter, ideal für den Feierabend."

Felix Schütz



Klar, *Garden Warfare* ist kein Ersatz für *Battlefield* & Co., will es auch gar nicht sein. Das hier ist einfach erfrischend chaotischer Ballerspaß, der die richtige Mischung zwischen Action, Taktik und Humor findet. Besonders die knuffigen Spielfiguren wurden prima aus dem Originalspiel übertragen. Außerdem gibt's ein dickes Lob für EA und Popcap, weil auf blöde Mikrotransaktionen verzichtet wurde, so muss es sein! Auf meinem Wunschzettel für die PC-Fassung stehen nur noch etwas mehr Maps, mehr Spielmodi und mehr Upgrades für die Klassen – der Rest kann gerne so bleiben.

GENRE: Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER: Popcap
PUBLISHER: Electronic Arts
TERMIN: 2. Quartal 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

In großen Raumschlachten haben wir mit unserer mickrigen Sidewinder schnell das Nachsehen. Im fertigen Spiel dürfen wir zum Glück auch in wehrfähigere Pötte steigen – sofern wir genug Credits verdient haben.

Elite: Dangerous

Von: Peter Bathge

Schilde runterfahren, Weltraum-Fans: Hier kommt euer Erlöser.



Richard Garriott arbeitet leider nicht bei PC Games. Der exzentrische *Ultima*-Schöpfer und Weltraumtourist könnte ansonsten aus erster Hand berichten, wie nahe das virtuelle Fliegen durch den Kosmos in *Elite: Dangerous* der Wirklichkeit kommt. Ohne Garriotts Praxiswissen müsst ihr wohl oder übel unserer Nicht-Astronauten-Einschätzung vertrauen: Die Dogfights in *Elite: Dangerous* gehören zu den eindringlichsten Weltraumkämpfen der PC-Spielegeschichte! Und das schon in der frühen Alpha 2.0, die wir zusammen mit Tausenden Kickstarter-Unterstützern von David Brabens neuem Projekt ausprobiert haben.

Kampfeinsatz mit Joystick-Pflicht

Als Weltraumsimulation inklusive einem riesigen, zufallsgenerierten Universum und umfangreichen Handelsoptionen machen die Kämpfe in der *Elite*-Serie nur einen kleinen Teil des Spielspaßes aus. Die Alpha des vierten Teils namens *Dangerous* enthält noch keines dieser komplexeren (und potenziell fehleranfälligen) Systeme, hier geht es nur ums Ballern. Dazu stellt Entwickler Frontier Developments neun vorgefertigte Missionen zur Verfügung, die verschiedenste Kampfsituationen abbilden: vom Duell mit einem einzigen feindlichen Jäger über das Abschießen mehrerer Raumer mit und ohne KI-Unterstützung durch verbündete Wingmen bis hin zum Überfall auf einen wehrhaften Transportkonvoi und einer groß angelegten Raumschlacht zweier Fraktionen.

Die Einsätze bestreiten wir im Cockpit unseres popeligen Sidewinder-Kahns in serientypischer



Cockpits, Effekte und Schiffsmodelle sind hervorragend gestaltet und verleihen *Elite: Dangerous* einen äußerst stimmigen Science-Fiction-Look. Selten sah das Weltall in einem Spiel so gut aus!



Das Schadensmodell wirkt extrem detailliert, getroffene Schiffe zerbersten in unzählige Einzelteile. Zu Anfang handelt es sich bei dem Weltraumschrott meist um den eigenen Raumer – das neue *Elite* ist schwer!

Der Status des anvisierten Gegners (im Bild ein Jäger, dessen Schilde gerade versagen), wird links unten angezeigt.

1 COCKPIT-VERZIERUNG: Wackelkopffigur oder Tannenbaum? Das Armaturenbrett dürfen wir individualisieren.

2 SCHIFFSTATUS: Das Hologramm zeigt Hüllenzustand und Schildstärke der eigenen Kiste an.

3 ENERGIEVERTEILUNG: Wie in *Freespace 2* und *X-Wing* leiten wir Energie auf Schilde, Antrieb oder Waffen um.

4 HITZESIGNATUR: Laserwaffen und unser Antrieb erzeugen Hitze, wodurch wir auf den Sensoren unserer Gegner hell aufleuchten. Wer unauffällig vorgehen will, nutzt Wärmetauscher oder den Schleichfahrt-Modus.

▼ Per Maus, Trackpad, Analogstick oder Oculus Rift (siehe Kasten unten) sehen wir uns nach Belieben in der Pilotenkanzel um. Links blättern wir durch die Kontakte im Sektor und schalten Schiffe als Ziel auf. In der Mitte sehen wir unter dem Radar den (noch) reglosen Körper unseres Piloten. Rechts nehmen wir Detaileinstellungen vor, aktivieren etwa den Lastenkran oder legen Feuergruppen für unsere Waffen fest.

Dreiecksoptik. Der Mini-Jäger lässt sich ordentlich mit Maus und Tastatur im *Freelancer*-Stil oder per Gamepad durch das All scheuchen; beim Anspielen bevorzugten wir jedoch einen Joystick wie den Thrustmaster Flight Stick X. Damit fühlen sich Schubbeschleunigung, Rollen und Zielaufschaltung am organischsten an; per Trackpad schauen wir uns zudem kinderleicht im Cockpit um (siehe Grafik oben). Als Ergänzung kommen einige wenige Tastatureingaben zum Einsatz und schon kann das Düsen durchs Vakuum beginnen.

Apropos Düsen: Ähnlich wie die Viper-Raumgleiter aus der Science-Fiction-Serie *Battlestar Galactica* kann die Sidewinder seitlich beschleunigen (Fachjargon: „strafen"), den Rückwärtsgang einlegen oder ihre relative Höhe im Raum verändern. Das fügt den Gefechten eine neue taktische Ebene hinzu, die einschlägigen Genre-Vertretern wie *Freespace 2* oder *X-Wing vs. TIE Fighter* abgeht. Anstatt dass sich Spieler und KI-Gegner nur stur umkreisen, entstehen minutenlange taktische Scharmützel, in denen sich die Opponenten abwechselnd belauern und durch gewagte Manöver eine ideale Feuerposition zu erreichen versuchen. Wer unkomplizierte Arcade-Ballereien wie in *Freelancer* erwartet, darf schon bald die grafisch imposante Explosion seines Raumschiffes bewundern: Die bereits in diesem frühen Stadium erstaunlich clevere KI macht mit Bruchpiloten kurzen Prozess. Wer es gerne noch anspruchsvoller hat, dem empfehlen wir das Abschalten der Flugstabilisatoren. Dann verlangt einem das Spiel ähnlich präzise Eingaben ab wie ein NASA-Trainingssimulator; wer den Joystick nicht perfekt im Griff hat, dessen Sidewinder trudelt ziellos zwischen den Sternen umher. Experten vollführen dagegen Pirouetten und sichern sich so einen Vorteil im Kampf.

Cockpit-Realismus

Aber *Elite: Dangerous* steuert sich nicht nur fantastisch und spielt sich herrlich anspruchsvoll, es sieht auch

OCULUS RIFT

Genau wie der große Crowdfunding-Bruder *Star Citizen* unterstützt *Elite: Dangerous* die 3D-Brille Oculus Rift. Wir haben den Praxistest gemacht: Steigert das Gadget den Spielgenuss?

Bereits das in Sachen Auflösung technisch eingeschränkte Dev Kit von Oculus Rift funktioniert prima mit *Elite: Dangerous* und versetzt den Spieler unmittelbar ins Cockpit seiner Sidewinder. Per Headtracking dürfen wir uns stufenlos in der Pilotenkanzel umsehen; beim Blick nach rechts oder links klappen automatisch Anzeigen wie die Zielliste auf. Zudem können wir Feindbewegungen noch besser nachvollziehen, indem wir nach oben schauen: Das große Panoramafenster an der Decke erlaubt es, vorbeigerauschte Feinde im Blick zu behalten oder einfach nur die prächtige Aussicht zu genießen. Ein tolles Gefühl!



▲ Unser Video-Redakteur Olaf Szymanski wagte den Oculus-Rift-Testlauf und hatte sichtlich Spaß. Das Video gibt's auf DVD.

◀ In der Alpha agieren die modellierten Pilotenhände im Cockpit (rechts unten) noch nicht auf unsere Eingaben.

▶ Stoßen wir mit einem anderen Raumkreuzer zusammen, fliegen im wahrsten Sinne des Wortes die Funken. Außerdem fällt unter Umständen das HUD aus, wodurch wir kurzfristig keinen Zugriff auf bestimmte Schiffsfunktionen haben.

▼ Durch die exakte Steuerung mittels Schubdüsen heften wir uns den Gegnern mit ein wenig Übung an den Hintern: die ideale Schussposition.

noch edel aus und hört sich großartig an. Seine dichte Weltraumatmosphäre erzeugt das Projekt von Entwickler-Legende David Braben durch eine Reihe optischer und akustischer Hilfen. Erhöhen wir etwa den Schub unseres Raumers, springt der Antrieb mit einem dumpfen „Wrooompf!" in den nächsten Gang und das Cockpit erzittert. Der Detailgrad des Spiels verblüfft uns ein ums andere Mal: Unsere Waffen müssen wir vor Verwendung erst ausfahren, und Treffer mit Laserknarre, Gatling oder Raketen am Chassis gegnerischer Flieger sprengen winzige Trümmer ins All, was sich spielerisch als exzellentes Treffer-Feedback erweist.

Stehen wir selbst unter Feuer und brechen die Schilde um unsere Schaluppe zusammen, sprühen die Konsolen Funken, Alarme blinken bedrohlich im verzerrten Head-Up-Display (HUD) auf und schließlich droht sogar unter ominösem Knacken die Cockpitscheibe zu bersten, was in einer explosiven Evakuation oder dem langsamen, unausweichlichen Erstickungstod, auf jeden Fall aber dem Sprung zum Game-over-Bildschirm gipfelt. Wenn uns gegnerische Jäger umkreisen und wir sie aus dem Blick verloren haben, können wir ihre Flugrichtung zudem anhand von „Kondensstreifen" nachvollziehen. All das sorgt für ein herrliches Mittendrin-Gefühl, mit oder ohne Oculus-Rift-Brille (siehe Kasten auf Seite 45). Unser Sidewinder-Cockpit fühlt sich wie ein echter, physischer Raum an, in dem ein virtuelles Abbild unseres Pilotenkörpers sitzt. Das hat bisher noch kein anderes Weltraumspiel in dieser Intensität geschafft!

Multiplayer-Einblicke

Neben den Einzelspielermissionen bietet die Alpha 2.0 auch erstmals die Möglichkeit, anderen Spielern die Lasersalven um die Ohren zu pfeffern. Vier Modi stehen zur Verfügung, die sowohl PvP-Duelle als auch kooperatives Vorgehen erlauben. Unter anderem beschützen wir ein lahmgelegtes Schlachtschiff vor Feinden, stopfen unseren Laderaum mit den Handelswaren aufgebrachter Transporter voll oder stören auf der Gegenseite diese Piraten bei ihrem illegalen Treiben. Für Abschüsse gibt es Credits, mit der wir unsere Sidewinder mit besseren Knarren ausstatten, etwa einer Railgun, die wie ein Scharfschützengewehr funktioniert. Die Online-Auseinandersetzungen spielen sich ähnlich nervenaufreibend wie im Einzelspielermodus. Im Kampf gegen menschliche Widersacher kommt dem geschickten Manövrieren und der Energieverteilung auf Schilde, Waffen oder Antrieb jedoch eine noch größere Bedeutung zu.

Für das fertige Spiel verspricht Frontier Developments, dass sich Spieler nicht nur in speziellen Kampfarenen zum Schlagabtausch treffen. Nein, das komplette Universum soll von Dutzenden anderer menschlicher Piloten auf einem ähnlichen Reputationslevel wie der eigene Avatar bevölkert sein. Zusammen verdingen wir uns als Bergleute, Kopfgeldjäger oder Piraten, wir beeinflussen wie in *Eve Online* den globalen Preis einer Ware oder erschließen unbekannte Planetensysteme. Frontier verspricht dabei Schutzmaßnahmen, um allzu asoziale PvP-Bemühungen wie in *Day Z* oder *Rust* zu unterbinden. Wer überhaupt keinen Bock auf die Interaktion mit anderen Spielern hat, darf *Elite: Dangerous* übrigens auch ganz klassisch im Solomodus spielen.

Zukunftsmusik

Wie sich *Elite: Dangerous* abseits der Kämpfe präsentiert, ist noch ein Mysterium. Einen ersten Fingerzeig könnte aber die nach Redaktionsschluss veröffentlichte Alpha 3 liefern. Darin enthalten: Aufrüst-Optionen für das eigene Schiff im Hangar und das *Elite*-typisch knifflige Starten und Andocken von und an Raumstationen. ❑



Computergesteuerte Widersacher reagieren klug auf unsere Angriffe und arbeiten im Team. Meist spielt ein Gegner die Zielscheibe, während sich seine ausgefuchsten Kollegen an unsere Fersen heften.

„Die Alpha enthält viel *Dangerous*, aber noch zu wenig *Elite*."

Peter Bathge



Puh, bin ich erleichtert: Die Alpha-Dogfights spielen sich klasse, sind brillant inszeniert und schon jetzt richtig fordernd. Aber auch wenn ich mich freue, dass David Braben und sein Team einen so essenziellen Teil des Spiels wie die Action im Cockpit derart exzellent umgesetzt haben: Den ungleich komplexeren Teil von *Elite: Dangerous*, also das Handeln, Erforschen, Auf-Planeten-Landen und Schiffaufrüsten konnte ich bislang noch nicht selbst ausprobieren. Dort warten noch viele mögliche Fettnäpfchen auf die Entwickler. Hoffentlich schafft es Frontier, die ambitionierten Pläne umzusetzen!

GENRE: Weltraum-Simulation
PUBLISHER: Frontier Developments
ENTWICKLER: Frontier Developments
TERMIN: 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

TEST

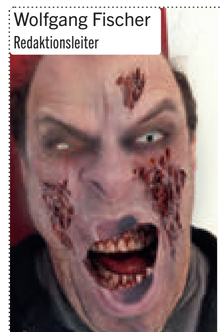
Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



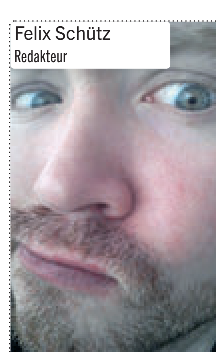
Hat versemmelt:
das Selfie mit *Stromberg*-Darsteller Christoph Maria Herbst bei seinem Besuch im örtlichen Kino – der Fotogurt baumelte vor der Linse. Argh!
Hat Glück:
Weil ein Fotograf der *Nürnberger Nachrichten* im rechten Moment auf den Auslöser gedrückt hat.
Ist gespannt:
Auf das Wiedersehen mit bekannten Spieldesignern auf der Berliner Games Week (s. Seite 128).

Wolfgang Fischer
Redaktionsleiter



Durfte:
Mal wieder einen PCG-Außeneinsatz übernehmen. Kurzausflug nach Krakau zu Entwickler Reality Pump, um deren Piratenspiel *Raven's Cry* anzuzocken.
Zuletzt gespielt:
Immer noch *Hearthstone*, außerdem *Shadowrun: Dragonfall*, *South Park: Der Stab der Wahrheit* und *Thief*.
Freut sich:
Auf die zweite Elternzeit im Juli und den damit verbundenen Umzug ins neue Domizil.

Felix Schütz
Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
South Park: Der Stab der Wahrheit, *Strider*, *Banished*, *The Room Two* (Android), *Shadow Complex* (Xbox 360)
Rupft jeden Abend Unkraut:
Im saukomischen *Plants vs. Zombies: Garden Warfare*
Spielt außerdem:
Resident Evil 4 HD, *Diablo 3* und *Sorcery!* (Android)
Freut sich riesig auf:
Batman: Arkham Knight
Freut sich noch mehr auf:
Den Tag, an dem ordentliche Wohnungen wieder bezahlbar werden. (Wunschdenken!)

Stefan Weiß
Redakteur



Krabbelt:
Durch die Weinberge der Saale-Unstrut-Region und sucht fleißig Geocache-Dosen (siehe Bild).
Spielte zuletzt:
Banished, *Age of Wonders 3*
Spielt derzeit:
XCOM: Enemy Unknown (iOS), *Galaxy on Fire 2 HD (iOS)* und *The Room 1* & *2 (iOS)*. Dazu ein bissel Retro-Zeug auf dem alten Laptop: *Silver*, *Die Völker*, *Jagged Alliance 2*, *Age of Wonders*, *Incubation* und *Imperial Glory*.

Matti Sandqvist
Redakteur



Ist im Shooter-Wahn:
Titanfall und *Renegade X* haben die gesamte Freizeit von Matti beansprucht. Schade? Absolut nicht, denn beides sind erstklassige Mehrspieler-Shooter!
Ärgert sich über Amazon:
Mit Amazon-Prime hat man zwar ein tolles Filmangebot, doch um die USK-18-Titel freischalten zu können, benötigt man einen deutschen Ausweis. Wie unfair!
Freut sich:
auf die vierte Staffel von *Game of Thrones*.

Peter Bathge
Redakteur



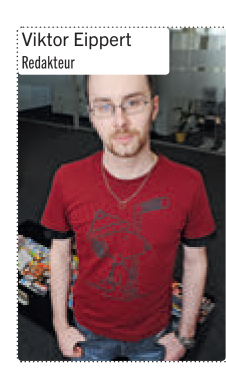
Hängt hinterher:
Bei *Thief* ist er bislang nicht über das Tutorial hinausgekommen. Zu wenig Zeit!
Muss sich herumschlagen:
mit Elektrikern, Umzugshelfern und Möbelhaus-Mitarbeitern, um seine neue Wohnung bis Ende März bezugsfertig zu machen.
Hat wieder Spaß:
an Mehrspieler-Shootern. *Renegade X* und *Titanfall* versprühen viel Oldschool-Flair und sind gerade richtig für eine schnelle, spaßige Partie am Abend.

Marc Brehme
Redakteur



Zofft sich:
mit der Deutschen Post, weil ihm ein Zusteller mit seinem Elektrofahrrad den Kotflügel zerdeppert hat.
Ärgerte sich mächtig:
über die Verschiebung von *South Park* und grübelt einmal mehr über das Wort „Verhältnismäßigkeit".
Spielte:
Titanfall, Tower of Guns, Dead State, Thief, Banished, South Park: Der Stab der Wahrheit, Age of Wonders 3 und Batman: Arkham Origins – Blackgate (PS Vita).

Viktor Eippert
Redakteur



Knackte kürzlich:
Die 400-Stunden-Marke sowie die höchste Schwierigkeitsstufe bei *Civilization 5*. Und immer noch lässt die Begeisterung für diesen Freizeitkiller nicht nach.
Spielt(e) außerdem:
Viel zu viel *Hearthstone, South Park: Der Stab der Wahrheit, Age of Wonders 3, Donkey Kong Country: Tropical Freeze* (Wii U), *Tearaway* (Vita), *Lightning Returns: Final Fantasy XIII* (PS3) und immer noch *Knack* (PS4).

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Motzt:
Weil das Auto, mit dem Marc B. täglich zur Arbeit kommt, vermutlich auch ein Spielzeug vom Flohmarkt ist (siehe letzte Ausgabe).
Schimpft:
Weil sein iPad 1 nur noch als digitaler Bilderrahmen taugt und schleunigst Ersatz angeschafft werden muss.
Zornt:
Nachdem er die aktuellen Preise von iZeugs gesehen hat und überlegt ernsthaft, zum anderen Ufer zu wechseln (betriebssystemtechnisch!).

Sascha Lohmüller
Redakteur



Spielt:
South Park: Der Stab der Wahrheit und *Plants vs. Zombies: Garden Warfare* – zwei völlig unterschiedliche Arten des Wahnsinns.
Hört:
Mit einiger Verspätung die neue Grand Magus. Gehöriges Brett!
Liest:
Diablo 3: Sturm des Lichts
Scoutet:
Gerade einschlägige Auto-Verkaufsseiten, nachdem sein Mazda in einer Kugel Rauch aufgegangen ist.

SO ERREICHT IHR UNS:

Euer direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

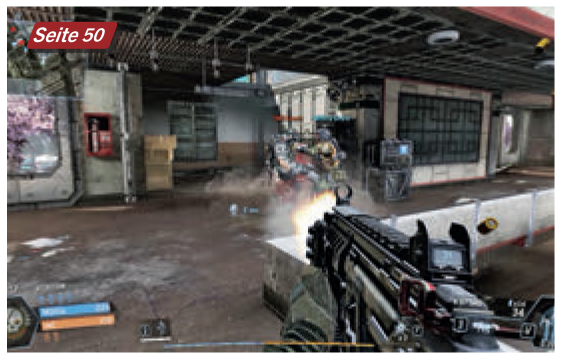
Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de



TOP-THEMEN

ACTION
TITANFALL



Mit riesigen Mechs, grandioser Bewegungsfreiheit und tollen Karten zündet Respawn ein Action-Fest für Fans zünftiger Mehrspielerschlachten. Unser Test klärt auf, wie gut sich der Shooter schlägt und ob er *Call of Duty* & Co. Konkurrenz machen kann.

STRATEGIE
AGE OF WONDERS 3



Age of Wonders 3 pfeift genüsslich auf glattgespülten Mainstream und liefert den Fans lieber genau das, was sie sich gewünscht haben: knackig-fesselnde Rundentaktik mit einem guten Schuss Rollenspiel und hoher Langzeitmotivation.



ROLLENSPIEL
SOUTH PARK: DER STAB DER WAHRHEIT

Es ist derb, vulgär und geschmacklos bis zur Schmerzgrenze – eben durch und durch *South Park*! Trotz Zensur und nerviger Terminverschiebungen ist auch die deutsche Fassung von Obsidians Rollenspiel ein Pflichtkauf für jeden Fan der Kult-Serie.

INHALT

Action
Battlefield 4: Second Assault 77
Call of Duty: Ghosts – Onslaught ... 77
Rambo: The Video Game 74
Resident Evil 4 HD 78
Strider 66
The Lego Movie Videogame 64
Titanfall 50
Tower of Guns 72

Adventure
Year Walk 68

Rollenspiel
Diablo 3 79
Shadowrun: Dragonfall 58
South Park: Der Stab der Wahrheit ... 54

Strategie
Age of Wonders 3 60
Banished 70

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

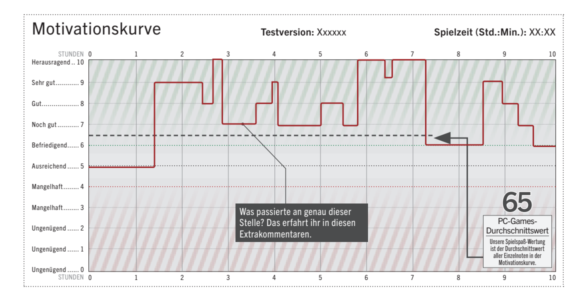
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung



Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Eure Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; ihr seht, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr auf Seite 76.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Die Titans sind wahre Wunderwerke der Technik. Sie sind nicht nur mit tödlichen Waffen bestückt, sondern können im Nahkampf auch ihre Fäuste einsetzen.

Titanfall

Von: Matti Sandqvist

Respawn Entertainments Erstlingswerk punktet mit innovativem Gameplay.



Titanfall ist das vielleicht meisterwartete Spiel des Jahres für die Multiplayer-Veteranen unter uns. Während die meisten Mehrspieler-Shooter-Reihen wie *Battlefield* oder *Call of Duty* seit einer gefühlten Ewigkeit auf kleinere Abwandlungen einer erprobten Erfolgsformel setzen, möchte der neue Titel von den ehemaligen *Modern Warfare*-Machern nichts Geringeres erreichen, als das etwas angestaubte Genre zu revolutionieren. Dafür sollen neben diversen kleineren Neuerungen vor allem die riesigen, spielbaren Titan-Mechs und das frische Parkour-Gameplay sorgen.

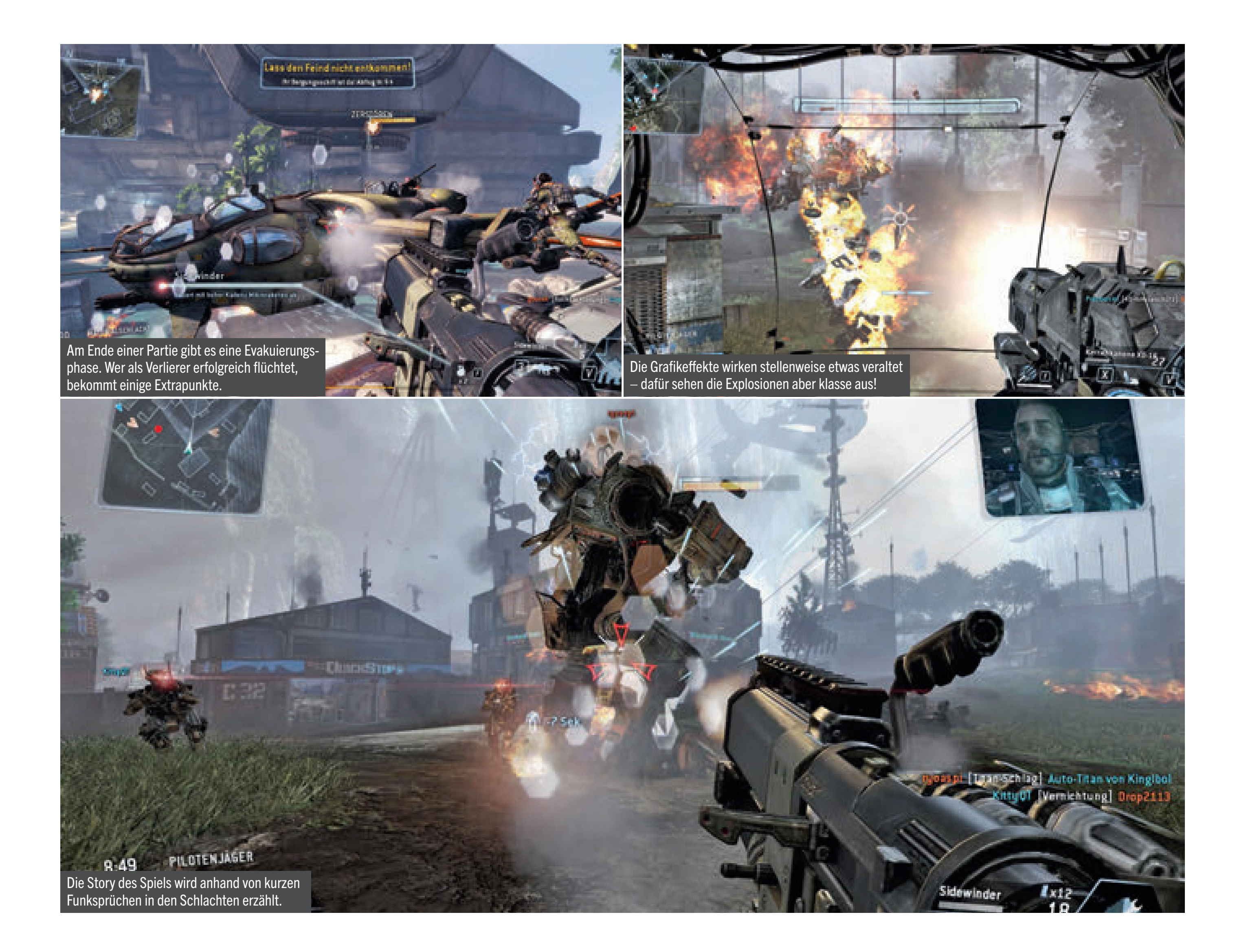
Um *Titanfall* ausgiebig spielen zu können, sind wir nach London zu einem Test-Event geflogen und haben uns vor Ort in allen fünf Mehrspielermodi ausgetobt und zudem die Online-Kampagne auf beiden spielbaren Seiten durchgezockt. Außerdem haben wir nach dem Erscheinen des Spiels die europäischen Server einem Langzeit-Test unterzogen und überprüft, ob *Titanfall* auch nach dem Erreichen der Maximalstufe Spaß macht.

Story, wo bist du?

Statt mit einer kurzen und belanglosen Singleplayer-Kampagne daherzukommen, hat Respawn Entertainment sich bei *Titanfall* für einen relativ revolutionären Weg entschieden, nämlich für einen speziellen Story-Modus, der nur online spielbar ist.

Was sich vielversprechend und neuartig anhört, entpuppt sich jedoch als lieblos inszeniertes Beiwerk. Das Spiel ist in weiter Zukunft angesiedelt und erzählt von einem erbitterten Krieg zwischen zwei verfeindeten Fraktionen: Die Menschen haben überall in der Galaxie Kolonien gegründet und besiedeln nun schon seit Generationen die Randgebiete des Alls. Im Laufe der Zeit kommt die Interstellar Manufacturing Corporation (IMC) jedoch mit den Kolonisten der Grenzplaneten ins Gehege und ein Krieg zwischen den Truppen der Aufständischen (Militia) und des Megakonzerns bricht aus.

Diesen Konflikt erleben wir in *Titanfall* in jeweils neun Online-Missionen auf beiden Seiten, in denen wir aber eigentlich nur zwei der normalen Spielmodi namens Attrition und Hardpoint Domination auf Standardkarten spielen. Die Story wird in den Gefechten durch Funksprüche einer Handvoll besonderer Charaktere erzählt; eher selten rundet zudem eine kurze Zwischensequenz nach oder vor der Schlacht die sonst sehr schlichte Inszenierung ab. Ob man die Partie gewinnt oder verliert, spielt übrigens keine Rolle für die Handlung, die Geschichte wird im nächsten Gefecht so oder so auf die gleiche Weise fortgeführt.



Am Ende einer Partie gibt es eine Evakuierungsphase. Wer als Verlierer erfolgreich flüchtet, bekommt einige Extrapunkte.

Die Grafikeffekte wirken stellenweise etwas veraltet – dafür sehen die Explosionen aber klasse aus!

Die Story des Spiels wird anhand von kurzen Funksprüchen in den Schlachten erzählt.

Um ehrlich zu sein, haben wir beim Spielen nur die Eckpunkte der Story mitbekommen, weil man ja hitzige Online-Partien gegen andere Spieler bestreitet und deshalb mit dem beinharten Gefecht allein schon gut beschäftigt ist. Insgesamt hatten wir das Gefühl, dass Respawn sich kaum Mühe mit der Online-Kampagne gegeben hat, denn einen besonderen Bezug zu irgendeinem der Helden oder der Handlung haben wir nicht bekommen. Die Story-Missionen sind jedoch eine Pflichtübung für jeden *Titanfall*-Spieler, da erst nach Beendigung der beiden Kampagnenteile die restlichen zwei Titan-Modelle freigeschaltet werden.

Klassische Mehrspielermodi

Uns hat es nicht weiter gestört, dass die Handlung der Online-Kampagne derart schlicht ausfällt. Denn was abwechslungsreiches Gameplay und die Intensität der Gefechte angeht, ist Respawns erstes Spiel ein Vorzeigetitel. In den fünf eher klassischen Modi kämpfen jeweils sechs Spieler auf beiden Seiten gegeneinander, die sich dank Parkour-Einlagen sehr flink über das Schlachtfeld bewegen.

Für mehr Leben auf den mittelgroßen Karten sorgen KI-Soldaten, die in zwei Kategorien eingeteilt sind: Grunts und Spectres. Die Ersteren stellen keine große Gefahr für den Spieler dar, vielmehr sind die Grunts einfaches Kanonenfutter, deren Ausschalten in einigen Spielmodi für Punkte sorgt. Die Spectres halten dagegen mehrere Treffer aus und agieren zwar nicht sehr smart, aber immerhin schlauer als die Grunts. Nach wenigen Minuten bekommen die Spieler zudem die Option, einen Titan-Mech auf das Schlachtfeld zu ordern und selbst die Kontrolle über den Stahlkoloss zu übernehmen. Mit einem Titan ist man zwar deutlich langsamer unterwegs als zu Fuß, jedoch hält man im Cockpit eines Mechs auch mehr aus und teilt zudem viel mehr Schaden aus als normale Soldaten.

Viel zu lernen du noch hast

Bis man die neuartigen Spielelemente erlernt hat, sprich sich einigermaßen gekonnt im Parkour-Stil über die insgesamt 15 Karten bewegt und in den Matches in der Kanzel eines Titans Erfolg hat, vergeht eine Weile. Das Gameplay ist vielleicht „nur" eine Mischung aus *Mechwarrior*, *Call of Duty* und *Mirror's Edge*, dennoch dauert es einige Stunden, bis man an den passenden Stellen an den Wänden entlangläuft, den eigenen Titan in der richtigen Konfiguration zur rechten Zeit aufs Schlachtfeld bestellt und mit den wenigen, aber sehr unterschiedlichen Waffen im Spiel gut umgehen kann. Dabei muss man stetig weiter trainieren, denn fast nach jedem Match steigt man eine Erfahrungsstufe auf und es werden neue Waffen, Gadgets, Titan-Ausrüstungsteile oder Burncards freigeschaltet. Letztere geben kleine Boni für eine kurze Dauer in den Gefechten, bringen die Balance aber insgesamt nicht durcheinander.

Insgesamt gibt es 50 Levels im Spiel, wir hatten aber die Maximalstufe bereits nach rund 25 Stunden Spielzeit erreicht. Ob die Motivation danach weiter anhält, hängt vom Spielertyp ab. Wem es nach weiteren Siegen dürstet und wer seine Skills noch weiter verbessern möchte, dem wird *Titanfall* noch sehr lange viel Laune machen. Wer hingegen Abwechslung sucht, könnte nach dem Erreichen des Levelcaps erste Ermüdungserscheinung zeigen. Doch so oder so ist *Titanfall* im Vergleich zu anderen Multiplayer-Titeln mit 15 Karten und fünf recht unterschiedlichen Modi sehr gut ausgestattet.

Nach erfolgreichen Gefechten bekommt man sogenannte Burncards, die man einmal für einen kleinen Bonus wie höheren Waffenschaden oder schnellere Fortbewegungsgeschwindigkeit verwenden kann.

Die Spielmodi sind allesamt ziemlich klassisch ausgefallen – hier im Bild: Capture the Flag.

Damit die Gefechte lebendiger wirken, tummeln sich KI-Soldaten auf den Schlachtfeldern.

Erfahrung zählt

Auch wenn die Grafik-Engine von *Titanfall* über zehn Jahre alt ist, gefällt uns auch die Optik des Spiels. Die Kartenumgebungen reichen von Stadtlevels über Wüstenareale bis hin zu Dschungelgebieten und sind mit vielen kleinen Details gespickt. Nur auf moderne Licht- oder Schatteneffekte muss man verzichten und ebenso muss man damit klarkommen, dass manche Texturen etwas matschig wirken. Da aber das Spieltempo derart hoch ist, stört die punktuell durchschnittliche Präsentation kaum: Wer die Zeit findet, sich eine Wand genauer anzuschauen, ist mit großer Wahrscheinlichkeit auch in wenigen Sekunden Geschichte.

Am Aufbau der Karten erkennt man, dass bei Respawn Entertainment alte Hasen am Werk sind: Die Maps sind von der Größe her genau richtig für zwölf Spieler ausgelegt, bieten viele gute Verstecke und sorgen dafür, dass es zu keiner langweiligen Massenschlacht in der Kartenmitte kommt. Ebenso gut funktioniert das Balancing im Spiel. Obwohl auf beiden Seiten riesige Titans und kleine Fußsoldaten gegeneinander kämpfen, kommt es so gut wie nie zu der Situation, dass eine Seite chancenlos der anderen unterlegen ist.

Was aber in puncto Balancing noch nicht sehr gut funktioniert, ist das Matchmaking. Zum einen werden die Erfahrungsstufen der einzelnen Spieler kaum bei der Sortierung der Teams beachtet. Zum anderen werden die beiden Teams nicht neu gemischt, wenn etwa ein Spieler aussteigt oder eine Seite über mehrere Partien überlegen ist. Am Ende bedeutete diese Schwäche für unsere Partien, dass wir des Öfteren zum Beispiel mit vier Spielern gegen sechs antreten mussten und somit keine wirkliche Chance hatten, die Partie zu gewinnen. ❑

MEINE MEINUNG |

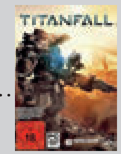
Matti Sandqvist



„Kurzweiliger geht es kaum!"

Ob *Titanfall* tatsächlich mit einer Genrerevolution gleichzusetzen ist, wage ich zu bezweifeln. Trotzdem hatte ich einen Heidenspaß mit den kurzweiligen 6-vs.-6-Gefechten, vor allem wegen der rasanten Geschwindigkeit der Matches und der mächtigen Titans. Obwohl ich ein großer *Battlefield*-Fan bin, ist mir übrigens die geringe Spieleranzahl nicht negativ aufgefallen. Sehr angetan war ich zudem vom Design der 15 Maps im Spiel und auch vom Balancing. Ergo: Was die wichtigen Spielelemente angeht, hat Respawn bei *Titanfall* sehr gute Arbeit geleistet. Nur die Story hätte besser ausfallen können.

TITANFALL



Ca. € 50,-
13. März 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Multiplayer-Shooter
Entwickler: Respawn Entertainment
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel muss über EAs Download-Plattform Origin freigeschaltet werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Abwechslungsreiche Umgebungen mit vielen netten Details. Licht-, Partikel- und Schatteffekte wirken aber etwas altbacken. Manche Texturen sind zudem relativ matschig.
Sound: Gute Sprachausgabe und sehr gute Waffen-Sounds.
Steuerung: Eingängige Ego-Shooter-Steuerung mit einigen zusätzlichen Tasten. Auch mit Gamepad spielbar.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 15 Karten und 5 Modi (Capture the Flag, Attrition, Hardpoint Domination, Pilothunter, Last Titan Standing)
Zahl der Spieler: 6-12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: (Herstellerangaben): Windows Vista 64 Bit, Zweikern-CPU mit 2,4 GHz, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB RAM
Empfehlenswert: Im Technik-Check auf der nächsten Seite findet ihr mehr Informationen über eine optimale Rechnerkonfiguration für *Titanfall*.

JUGENDEIGNUNG

USK: ab 18 Jahren
Titanfall ist nicht blutiger als andere Mehrspieler-Shooter. Trotzdem kämpft man im Spiel gegen menschliche Soldaten und schießt auf sie.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Origin-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 30:00
Wir haben die Online-Kampagne durchgespielt und die Maximalstufe erreicht. Bugs oder Probleme mit den Mehrspieler-Servern traten dabei keine auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Innovatives Gameplay, das sehr gut funktioniert
- ➕ Rasante und kurzweilige Gefechte
- ➕ 15 clever designte und abwechslungsreiche Mehrspielerkarten
- ➕ Balancing funktioniert trotz Titans
- ➕ Wenige Waffen, die aber dafür sehr unterschiedlich sind
- ➖ Schwache Story, die obendrein schlecht inszeniert ist
- ➖ Grafikeffekte wirken stellenweise veraltet
- ➖ Matchmaking funktioniert derzeit mehr schlecht als recht

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **88**

Technik-Check: Titanfall

Von: Frank Stöwer

Trotz leicht aufgebohrter Source-Engine bleiben die Hardware-Anforderungen moderat.

Als technischen Unterbau für die Mech-Mehrspieler-Massenschlacht wählte Respawn die Source-Engine. Damit musste man sich zwar den Vorwurf gefallen lassen, nicht gerade die modernste Basistechnik einzusetzen. Dafür konnten die Designer des Teams, so berichtet es der technische Leiter Richard Baker, am schnellsten mit den Elementen des gewünschten Spieldesigns Erfolge erzielen. Außerdem habe man Valves Technik ja auch erweitert.

DX11, 64-Bit-Zwang, wenig Physik

Die wichtigste Veränderung für PC-Spieler neben der Umstellung des Renderers auf DX11 und der ausgiebigen Nutzung von Computer-Shader ist auf jeden Fall der 64-Bit-Zwang, der eine solche Version von Win 7/8 voraussetzt. Von der Mehrkernoptimierung der Source-Engine profitieren vor allem die Besitzer eines Prozessors mit sechs oder acht Kernen (vier Module bei AMD-CPUs). Um die Kontrolle über den Gameflow Map zu behalten, verzichtete man allerdings darauf, die Source-Engine um eine Zerstörungsphysik zu erweitern.

Das macht die Levels von *Titanfall* sehr statisch, brummt dem Prozessor aber auch weniger Arbeit auf, sodass ihr mit einem Prozessor der oberen Mittelklasse wie dem Core i5-3570, dem Core i5-2500 oder dem AMD FX8350 auf kein Detail verzichten müsst. Da die Optik von *Titanfall* ohne fordernde Render-Tricks wie Parallax-Mapping oder Ambient Occlusion auskommt, erzielt ihr bei der höchstmöglichen Detailstufe in 1080p inklusive des für AMD- und Nvidia-Karten zur Verfügung stehenden 8x MSAA bereits mit einer GTX 770/HD 7970 durchgängig über 60 Bilder pro Sekunde.

So löst ihr das Fps-Lock

Wer nicht, will, dass *Titanfall* auf 60 Fps gebremst läuft, muss dazu anders als üblich die vertikale Synchronisation nicht deaktivieren, sondern im Grafikoptionsmenü unter „V-Sync" „Doppelt gepuffert" einstellen. ❑



NIEDRIGE GRAFIKQUALITÄT MIT 40 BIS 60 FPS

EMPFOHLENE HARDWARE:
CPU: Core i3-2100/AMD Athlon II X2 750 o. FX 4100
Grafikkarte: Geforce GTX 460/Radeon HD 6870 (ca. 40 Fps); GF GTX 560 Ti/HD 7850 (ca.60 Fps)
RAM/Betriebssystem: 4 Gigabyte/Win 7/8 x64

Die visuelle Qualität leidet nicht nur sichbar durch den niedrig aufgelösten und detailarmen Texturen 1 sowie der fehlenden Kantenglättung 2. Auch die Auflösung der Schattentexturen 3 hat sich verringert, was an den Schattenkanten sichtbar wird.



MITTLERE GRAFIKQUALITÄT MIT 60+ FPS

EMPFOHLENE HARDWARE:
CPU: Core i3-4330/AMD Ph. II X4 940 oder FX 8150
Grafikkarte: Geforce GTX 760/Radeon HD 7950 oder R9 270X
RAM/Betriebssystem: 8 Gigabyte/Win 7/8 x64

Selbst 2x MSAA 1 glättet die Kanten noch recht ordentlich, allerdings stoßen auch hier Karten mit nur 1 GB VRAM an ihre Grenzen. Das HDR 2 bleibt erhalten, da die Qualität der Beleuchtung in der mittleren Detailstufe nicht reduziert wird.



MAXIMALE GRAFIKQUALITIÄT MIT 60+ FPS

EMPFOHLENE HARDWARE:
CPU: Core i5-2500K/3570 oder AMD FX 9370/8350
Grafikkarte: Geforce GTX 780/770 oder Radeon HD 7970/R9 280X (mindestens 2 GB VRAM)
RAM/Betriebssystem: 8 Gigabyte/Win 7/8 x64

Um das für Nvidia- und AMD-GPUs verfügbare 8x MSAA 1 einzuschalten, sollten die Grafikkarten über mindestens 2 GB VRAM verfügen. Auf der höchsten Stufe 2 sind die Texturen sehr hoch aufgelöst und wirken dank Normal-Mapping plastisch.



South Park: Der Stab der Wahrheit richtet sich in erster Linie an Fans der Serie. Für die ist das Spiel aber ein Volltreffer.

South Park: Der Stab der Wahrheit

Von: Felix Schütz

Mit Schwert, Charme und Pixelkacke: Ein derbes *South Park*-Erlebnis, das Fans begeistern und alle anderen entsetzen wird.

Wer sich der verrückten Idee verschreibt, ein authentisches *South Park*-Rollenspiel zu entwickeln, muss einfach mit Problemen rechnen. Doch die Hürden, die das Spiel bis zu seinem Release nehmen musste, sprengen dann doch das Maß des Üblichen: Ende 2012 geht der damalige Publisher THQ pleite und das Entwicklerteam Obisidian muss miterleben, wie die Lizenz ihres unfertigen Spiels zum Verkauf angeboten wird. Ubisoft springt schließlich ein, erwirbt die Markenrechte und beschließt, das mehrfach verschobene Spiel von Obsidian fertigstellen zu lassen.

Also ein Happy End? Nicht ganz: *South Park: Der Stab der Wahrheit* stößt bei Jugenschützern auf wenig Gegenliebe, schließlich muss das Spiel sogar für mehrere Märkte zensiert werden, um überhaupt erscheinen zu dürfen. Die Schnitte betreffen vor allem die deutschen Konsolenfassungen (siehe Kasten auf Seite 56), aber auch die PC-Version, aus der verfassungsfeindliche Symbole und Gesten entfernt werden. Doch all die Mühe reicht nicht aus: Nur wenige Tage vor dem Deutschland-Release muss Ubisoft das Spiel zurückrufen – bei der Zensur wurde ein bedenkliches Symbol übersehen, in diesem Zustand hätte dem Spiel die Beschlagnahmung gedroht. Ubisoft sieht sich gezwungen, eine neue Fassung produzieren zu lassen, was Zeit in Anspruch nimmt – deutsche Spieler müssen weitere Wochen ausharren. Doch so ärgerlich das ganze Theater um Verschiebungen und Zensur auch sein mag, sollten sich *South Park*-Fans davon nicht den Spaß verderben lassen – denn das Spiel ist trotz aller Hürden richtig gut geworden.

Willkommen in South Park!

Schon bei der Wahl des Helden beweisen die Entwickler ein glückliches Händchen: Anstatt dem Spieler eine bekannte Figur aus der Serie vorzusetzen, erschafft man sich zu Beginn einen völlig neuen Charakter. Denn der Spieler ist anfangs ein Fremder in South Park: Ein kleiner, unbekannter Junge, der mit seinen Eltern ein Haus in der bizarren Kleinstadt bezogen hat und nun versucht, neue Freundschaften zu schließen. So wird er schnell Teil eines erbitterten Liverollenspiels, das die Kinder von South Park veranstalten: Als Zauberer, Schwertschwinger und Elfen verkleidet, streiten sich die rotzfrechen Bengel um den Stab der Wahrheit – ein wertloser Ast, dem die Kinder aber magische Kräfte nachsagen. Natürlich wäre es keine typische *South Park*-Geschichte, wenn die Jagd nach dem Stab nicht außer Kontrolle geriete: Schlagen wir uns anfangs nur mit kostümierten Kindern herum, finden wir uns bald inmitten einer Alien-Invasion wieder, wehren eine Armee von Nazi-Zombies ab, legen eine Schule in Schutt und Asche und müssen sogar die schießwütige US-Regierung zurückpfeifen. An der Seite von Cartman, Kenny, Stan und Kyle erleben wir dabei Szenen, die so derb

Je mehr Freundschaften wir schließen, desto mehr Vorteile (passive Kampfboni) können wir im Charakterbogen freischalten.

und politisch inkorrekt ausfallen, wie man es von *South Park* kennt: Da werden Obdachlose verprügelt, Stotternde verunglimpft, Kanadier beleidigt und Homosexuelle auf gemeine Klischees reduziert – manche feiern das als ätzende Satire, andere schütteln den Kopf über die zelebrierten Grenzüberschreitungen. Auch der ständige Fäkalhumor dürfte nicht jedermanns Sache sein: Von früh bis spät werden Blähungen wie Flammenwerfer entzündet und Scheißhaufen wie Handgranaten geschleudert. Denn so ist *South Park*: mal scharfsinning und clever, dann wieder dämlich und geschmacklos. Die Serienschöpfer Trey Parker und Matt Stone machen hierbei keine Kompromisse – und darum richtet sich ihr Spiel vor allem an Fans der TV-Vorlage.

Die Story: Krank und linear

Gemeinsam mit einem von sechs Begleitern, die man jederzeit auswechseln darf, erkundet unser Held die ungewöhnliche Kleinstadt. Die Spielwelt ist zwar nicht groß, doch dafür darf man viele Häuser der Anwohner betreten und nach Gegenständen und kleinen Easter Eggs absuchen. Wer beispielsweise das Schlafzimmer von Cartmans triebhafter Mutter durchwühlt, der findet eine stattliche Sammlung von Sexspielzeugen vor – Kenner der Serie wissen, warum. Außerdem trifft unser Held auf zig bekannte Charaktere, von denen er aber leider nur die wenigsten näher kennenlernen darf: Da der Spielcharakter völlig stumm ist und auch auf ein Dialogsystem verzichtet wurde, geben die NPCs nur kurze Kommentare per Tastendruck von sich – richtige Gespräche kommen so nie zustande. Dadurch werden viele erzählerische Möglichkeiten, die Computerspiele zu bieten hätten, schlichtweg vergeudet. Gleiches gilt auch für die Quests: Zwar gibt es eine solide Auswahl an Haupt- und Nebenaufträgen, doch Entscheidungen hat man dabei so gut wie nie zu treffen. Nur eine einzige Quest (!) bietet einen Entscheidungsmoment, der sich zumindest kurzfristig auswirkt, ansonsten verläuft die Story aber so linear wie in einer der TV-Episoden. Schade!

Simple Rundenkämpfe

Wenn man nicht gerade NPCs abklappert oder die Umgebung untersucht, wird in *Der Stab der Wahrheit* gekämpft – gegen Kinder, Obdachlose, Aliens, Kühe, Nazi-Zombies, Al Gore (plus Secret-Service-Agenten) und viele, viele mehr. Das Kampfsystem ist rundenbasiert und erinnert an Rollenspiele wie *Final Fantasy*. Dabei ist auch gutes Reaktionsvermögen gefordert, da man nicht nur mit verschiedenen Nah- und Fernangriffen austeilen, sondern auch im richtigen Moment abblocken



Im aufgeräumten Inventar verwalten wir die vielen Items, die wir auf unseren Streifzügen gefunden haben.

Die Kinder von South Park spielen ein Liverollenspiel. Natürlich hat der fiese Cartman die Rolle des Obermagiers und Anführers übernommen.

Schade: Bis auf eine Ausnahme gibt es keine Quest-Entscheidungen, der Handlungsverlauf ist darum fast durchgängig linear.

Der Fäkalhumor zieht sich quer durch das Spiel. Das Magiesystem basiert zum Beispiel komplett auf Blähungen.

Für das Spiel haben Trey Parker und Matt Stone den fiktiven Ort South Park erstmals zusammenhängend gezeichnet.

Die Präsentation des Spiels ist sehr stimmig geraten, vor allem beim Einsatz von Spezialattacken – hier der Pfeilhagel der Elfen.

muss, um so den Schaden einer Attacke abzumildern. Zwischendurch werden Heilgegenstände eingeworfen, Schutzzauber gesprochen und Spezialfähigkeiten verwendet. Letztere sind abhängig vom gewählten Begleiter: Der Paladin Butters kann uns etwa in der größten Not heilen, indem er uns tröstend auf die Schulter klopft, der Barde Jimmy trällert ein obszönes Lied und steigert damit die Moral der Party und der nuschelnde Kenny lässt seine Feinde von kreischbunten Einhörnern aufspießen. Auch unser Held hat fünf verschiedene Skills drauf, abhängig davon, welche Klasse er zu Beginn gewählt hat: Im Angebot sind Krieger, Schurke, Magier und Jude, wobei Letztgenannter seine Gegner mit ägyptischen Plagen und blutigen Beschneidungspraktiken malträtiert. Abgesehen davon hat die Wahl der Klasse aber keine Auswirkungen, weder in Dialogen oder Quests noch in den Charakterwerten ist ein Unterschied zwischen den Rollen spürbar.

Für viele Fähigkeiten absolviert der Spieler kurze Quicktime-Events, also Reaktionstests, bei denen man bestimmte Tasten hämmern muss. Das spielt sich mit einem Xbox-360-Gamepad angenehmer als mit Maus und Tastatur. Ansonsten geht die PC-Steuerung zwar auch in Ordnung, allerdings darf man die Tastenbelegung leider nicht ändern.

Niedrige Levelgrenze

Für besiegte Feinde und gelöste Quests gibt's Erfahrungspunkte, durch die wir im Level aufsteigen. Das Levelmaximum liegt allerdings schon bei Stufe 15, weshalb wir kaum Gelegenheit haben, den Helden an unseren Spielstil anzupassen – pro Klasse gibt's gerade mal fünf Talente, die sich mehrmals aufwerten lassen. Immerhin: Wenn wir fleißig Freundschaften schließen, erhalten wir dafür weitere Upgrade-Punkte, mit denen wir passive Boni freischalten. Außerdem lagert in vielen versteckten Kisten neue Ausrüstung, darunter Nah- und Fernkampfwaffen sowie Hüte, Rüstungen und Handschuhe. Fast jedes Item hat außerdem Sockelfassungen, in die wir weitere Verbesserungen ein- und ausbauen können. Auf diese Weise haben wir doch ein bisschen mehr Freiheiten beim Charakterausbau, als das Spiel anfangs vermuten lässt. Nebenbei finden wir auch Unmengen an Perücken und Kunstbärten, mit denen wir den Look unseres Helden verändern können – wer mag, kann sich sogar das Antlitz von David Hasselhoff verpassen. Spielerisch zwar völlig sinnlos, aber witzig!

Mächtige Flatulenz

Selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ist *Der Stab der Wahrheit* ein seichtes Rollenspiel, Genre-Pro-

DIE ZENSUR DER DEUTSCHEN FASSUNG

Die deutsche Version von *South Park: Der Stab der Wahrheit* wurde gekürzt – auf Konsole stärker als auf dem PC.

Die Xbox-360- und PS3-Fassungen von *Der Stab der Wahrheit* sind in Deutschland und Österreich an mehreren Stellen geschnitten. So wurden in einem Spielabschnitt mehrere Szenen entfernt, in denen ein Kind und mehrere Männer mit Analsonden (die wie riesige Dildos aussehen) penetriert werden. In einem anderen Level fehlen einige Szenen, in denen eine Abtreibung per Minispiel durchgeführt wird. Anstelle der Animationen blendet das Spiel kleine Texttafeln ein, in denen die Inhalte beschrieben werden. Das Merkwürdige daran: In der PC-Version sind all diese Szenen vollständig und ungekürzt enthalten! Allerdings ist die PC-Fassung trotzdem nicht frei von Schnitten: In allen deutschen Versionen, also PC wie auch Konsole, wurden sämtliche Hakenkreuze, verfassungsfeindliche Symbole und zum Hitlergruß erhobene Arme mit hässlichen schwarzen Balken überdeckt, außerdem wurden einige Audiodateien ausgetauscht.



Szenen, in denen Bewohner von South Park entführt und mit Dildos „untersucht" werden, sind nur in den Konsolenfassungen geschnitten – in der PC-Version sind sie enthalten.



Per Ringmenü erteilen wir in den taktischen Rundenkämpfen unsere Kommandos.

fis werden kaum gefordert. Immerhin gibt's aber eine Besonderheit, die es uns ermöglicht, viele der immer gleichen Standardkämpfe zu überspringen: Mit unserer Fernkampfwaffe können wir etwa eine Deckenlampe lockern, die dann einen Gegner unter sich begräbt – dadurch gilt der Kampf sofort als gewonnen und wir erhalten unsere Erfahrungspunkte, ohne einen Finger zu rühren. Später lernen wir auch, uns über kurze Distanzen zu teleportieren, toxische Darmwinde (auf denen übrigens das gesamte „Magiesystem" basiert) zu entzünden oder uns auf Wichtelgröße zu schrumpfen, wodurch wir Gegner ablenken, neue Levelbereiche öffnen und zusätzliche Kisten plündern können. Das ist zwar nicht originell, wertet das Erkunden der Levels aber spürbar auf und verhindert, dass wir zu viel Zeit mit Standardkämpfen verbringen.

Keine deutsche Sprachausgabe

Blendet man den übertriebenen Fäkalhumor und einige allzu derbe Ausreißer aus, bleibt ein durchweg witziges, hochwertig gemachtes Spiel. Optisch ist *Der Stab der Wahrheit* kaum von einer guten *South Park*-Episode zu unterscheiden: Es wimmelt von sauber umgesetzten Zwischensequenzen, dazu gibt's einen gelungenen, atmosphärischen Soundtrack und professionelle englische Sprachausgabe, für die sämtliche Stimmen des US-Serienoriginals verpflichtet wurden (die meisten männlichen Rollen werden von Stone und Parker selbst vertont). Leider haben deutsche Spieler aber auch in diesem Fall das Nachsehen: Obwohl die Serie hierzulande bereits seit Jahren vollständig synchronisiert ausgestrahlt wird, hat Ubisoft darauf verzichtet, dem Spiel eine deutsche Tonspur mitzugeben. Wer keine guten Englischkenntnisse besitzt, muss also auf die optionalen deutschen Untertitel ausweichen. Da die englischen Sprecher aber sehr schnell vor sich hinplappern, bleibt oft kaum Zeit, um die Untertitel in Ruhe zu lesen, bevor sie ausgeblendet werden.

Geringer Wiederspielwert

Wir haben *South Park: Der Stab der Wahrheit* in knapp 14 Stunden durchgespielt, alle Nebenquests abgeschlossen, 101 Freunde gewonnen und den Großteil der Sammelgegenstände gefunden. Nach dem Abspann kann man die Stadt außerdem noch weiter erkunden, um letzte Schätze zu finden, doch echten Wiederspielwert sollte man nicht erwarten: Ohne Questentscheidungen und unterschiedliche Spielweisen durch die Klassen lohnt es sich kaum, *Der Stab der Wahrheit* ein zweites Mal durchzuspielen. ❑

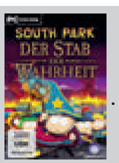
MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

„Toller Fan-Service, als Rollenspiel aber nur guter Durchschnitt"



Wer es politisch korrekt will, wer Fäkalhumor peinlich findet und wer spielerischen Tiefgang über alles andere stellt, der sollte *Der Stab der Wahrheit* meiden wie die Pest. Wer aber die Serie liebt, der kommt hier voll auf seine Kosten: Der Stil ist perfekt getroffen, die Geschichte angenehm blöde, der Humor oft böse und geschmacklos. Ich hätte mir aber ein paar spannende Quest-Entscheidungen gewünscht und dazu ein Dialogsystem, damit ich vernünftig mit den NPCs plaudern kann. Echt schade, dass die Entwickler hier das interaktive Potenzial nicht nutzen, das Computerspiele gegenüber Filmen haben. Aber sei's drum: Auch so ist *Der Stab der Wahrheit* ein Volltreffer für *South Park*-Fans.

SOUTH PARK: DER STAB DER WAHRHEIT



Ca. € 40,-
27. März 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Obsidian Entertainment
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsche Texte, englische Sprachausgabe
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden. Ein uPlay-Account wird nicht benötigt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Der bewusst grobe Stil der TV-Serie wird perfekt eingefangen.
Sound: Die englischen Originalsprecher sorgen für Atmosphäre, deutsche Sprachausgabe gibt's nicht. Gute Effekte und ein schöner Soundtrack.
Steuerung: Solide per Maus und Tastatur, die Tasten lassen sich allerdings nicht umbelegen. Mit Xbox-360-Pad optimal spielbar.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Windows XP SP3 oder höher, Intel Dual Core E2180 mit 2.0 GHz/AMD Athlon 64 X2 3800+ mit 2.0 GHz oder höher, Nvidia Geforce 8800 GT/Radeon HD 2600XT oder besser, 2 GByte RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Die deutsche PC-Fassung wurde geschnitten. Trotzdem steckt das Spiel voller pechschwarzem Humor: Es gibt harte Tötungsszenen, zig Fäkalwitze, derb dargestellte sexuelle Handlungen, außerdem werden verschiedene Bevölkerungsgruppen verunglimpft.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review Code (1353)
Spielzeit (Std.:Min.): 14:00
Wir spielten eine fast fertige PC-Testversion in knapp 14 Stunden durch. Bugs traten überhaupt nicht auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Durch und durch *South Park*
- ➕ Viele heftige, gelungene Gags
- ➕ Tolle Präsentation im Stil der Serie
- ➕ Englische Originalsprecher
- ➕ Nett-überdrehte Story
- ➕ Solides Kampfsystem
- ➕ Ordentliche Auswahl an Items
- ➕ Gute, stimmige Musik
- ➖ Übertriebener Fäkalhumor nervt
- ➖ Keine Quest-Entscheidung
- ➖ Kein aktives Dialogsystem
- ➖ Wenig spielerischer Tiefgang
- ➖ Geringer Wiederspielwert
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe
- ➖ Dt. PC-Fassung leicht zensiert
- ➖ Manche Gags übertrieben hart
- ➖ Keine freie Tastenbelegung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **81**

Kämpfe laufen in *Dragonfall* rundenbasiert ab und erinnern grob an *XCOM: Enemy Within*, ohne dessen Komplexität auch nur annähernd zu erreichen.

Shadowrun: Dragonfall

Von: Wolfgang Fischer

Nächster Stopp: Berlin! Das zweite Shadowrun-Abenteuer ist endlich da!



Als der RPG-Adventure-Mix *Shadowrun Returns* im Herbst letzten Jahres erschien, waren die Reaktionen bei Fans des Science-Fiction/Fantasy-Universums und bei Backern der Kickstarter-Kampagne nicht nur positiv. Die Erwartungshaltung war angesichts der hohen Finanzierungsgesamtsumme von 1,8 Millionen Dollar wohl einfach zu hoch. Dazu kamen ein paar unglückliche Designentscheidungen seitens Entwickler Harebrained Schemes, was schließlich zu einer PC-Games-Wertung von 73 führte. Tester Felix Schütz kritisierte in der Ausgabe 09/13 den fehlenden Tiefgang und die zu kurz geratenen Gameplay-Freiheiten, lobte aber das atmosphärische *Shadowrun*-Universum und die geniale Story des Retro-Rollenspiels. *Dragonfall*, der erste DLC zu *Shadowrun Returns*, kommt zwar mit einer Fülle von winzigen Detailverbesserungen daher, am grundsätzlichen Gameplay haben die Entwickler aber nicht geschraubt.

Geniales Sci-Fi/Fantasy-Szenario

Das größte Aushängeschild von *Dragonfall* ist die Kombination aus packender Story und genialem Universum. Wie im Hauptspiel spielt ihr eine Art Zukunfts-Söldner (Shadowrunner genannt), der allmächtigen Konzernen für ein paar Nuyen (die Währung im *Shadowrun*-Universum) seine besonderen Talente zur Verfügung stellt. Die Aufgaben reichen dabei von Datendiebstahl über Sabotage bis hin zu Auftragsmord. Und in der Regel sind die Missionen so kompliziert und gefährlich, dass es ein vielseitiges Team aus mehreren Runnern braucht, um das Ganze überhaupt lebendig zu überstehen.

Die Story des DLCs *Dragonfall* spielt ausnahmsweise mal nicht in Seattle (dem Schauplatz vieler *Shadowrun*-Abenteuer), sondern im futuristischen Deutschland. Nach einer vergeigten Mission müsst ihr eine Weile in der Versenkung verschwinden. Und so entschließt ihr euch, nach Berlin zu fahren, um eurer guten Freundin, der Hackerin Monika Schäfer einen Besuch abzustatten. Es kommt, wie es kommen muss: Ihr helft Monikas Team bei einem simplen Auftrag, in dessen Verlauf das Hirn eurer Bekannten in der Matrix (der 2050er-Version des Internets) gegrillt wird. Und schon leitet ihr einen Trupp aus Shadowrunnern, die allesamt Rache für Monikas Tod wollen.

Man spricht Englisch

Wer beim Schauplatz Berlin gedacht hätte, *Dragonfall* würde nur so vor deutschem Flair strotzen, den müssen wir ein wenig enttäuschen. Die Entwickler haben zwar erst kürzlich eine noch fehlerbehaftete deutsche Übersetzung für die Menüs, Waffen und Fähigkeiten ins Spiel eingebaut, die beiden Kampagnen (also auch die neue) sind aber weiterhin nur in englischer Sprache verfügbar. Und so beschränkt sich der deutsche Einfluss auf *Dragonfall* auf einige Schauplätze und sporadisch eingestreute Sätze, Namen und Begriffe wie „Kleines“ oder „Achtung“. Stellenweise ist die neue Kampagne sogar unfreiwillig komisch. Unser Team-Mitglied Dietrich erzählt in Unterhaltungen von seiner Zeit als Punksänger in der Band MESSERKAMPF! Das Ausrufezeichen ist übrigens Teil des Bandnamens und kein Ausdruck unserer Empörung. Es geht noch absurder: einer der Auftraggeber im Spiel ist ein rassistischer Troll namens Samuel Beckenbauer.



Vor jeder Mission stellt ihr euer Team zusammen. Wer nicht auf das kostenlose Stammpersonal zurückgreifen will, darf auch andere Spezialisten anheuern.


Hauptschauplatz in *Dragonfall* ist ein Slumgebiet im futuristischen Berlin, Kreuzbasar genannt. Hier befindet sich das Hauptquartier eures Teams und hier findet ihr auch jede Menge Questgeber und Händler.

Die schon zuvor gelobte, wendungsreiche Story leidet unter solchen Fauxpas aber nur minimal.

Alles auf Anfang

Eine Enttäuschung erwartet euch bei der Charaktererstellung. Es ist nicht möglich, euren Charakter aus der ersten Episode *Dead Man's Switch* zu importieren. Ihr startet also wieder von vorne mit der Wahl des Geschlechts und der Rasse (Mensch, Elf, Zwerg, Troll oder Ork) eures Helden. Wie schon in *Shadowrun Returns* hat dies praktisch keine Auswirkung auf die Story. Auch in Sachen Berufswahl ist alles beim Alten. Ihr wählt entweder eine der vorgefertigten Klassen oder verteilt die zur Verfügung stehenden Skillpunkte nach Gutdünken, um einen Mischcharakter zu erschaffen. Letzteres ist aber nur zu empfehlen, wenn man sich in der Welt von *Shadowrun* gut auskennt, denn einmal ausgegebene Skillpunkte lassen sich später nicht neu verteilen. Wie im Hauptspiel lohnt es sich, euren Helden auf bestimmte Fähigkeitenbereiche zu spezialisieren, denn nur so erhaltet ihr im Verlauf der Story auch Zugriff auf die mächtigsten Waffen, Ausrüstungsgegenstände oder Fertigkeiten.

Für welche Spezialisierung ihr euch am Ende entscheidet, spielt keine allzu große Rolle, denn ihr seid ja fast immer mit drei Team-Mitgliedern unterwegs. Dies ermöglicht euch, ein möglichst großes Spektrum an nützlichen Skills und Fähigkeiten abzudecken. Wie schon in *Shadowrun Returns* leveln eure Kameraden automatisch mit und werden so im Verlauf des Spiels immer mächtiger. Ihr dürft euren Kumpels zwar nach Belieben Verbrauchsgüter wie Medikits, Drogen oder Handgranten ins Inventar legen. Welche Waffen, Cyberware oder magischen Fähigkeiten sie benutzen, lässt sich ärgerlicherweise aber immer noch nicht beeinflussen. Wer mit der Auswahl an vorgefertigten Kameraden nicht zufrieden ist, der kann gegen ein kleines Entgelt spezialisierte, andere Runner anheuern.

Neues Spielzeug für Modder

Noch wichtiger als in *Shadow Returns* ist es in *Dragonfall,* bei der Gruppenzusammenstellung auf Vielseitigkeit zu achten. Die neuen Missionen fallen umfangreicher aus und bieten mehr Interaktionsmöglichkeiten und zum Teil sogar unterschiedliche Lösungsansätze. Weitreichende moralische Entscheidungen bietet aber auch der DLC nicht. Das Missionsdesign ist besser als im Vorgänger, aber bei Weitem nicht auf dem Niveau, das sich *Shadowrun*-Fans wünschen würden. Was die Kämpfe angeht, hat sich ebenfalls nicht viel getan, wenn man von ein paar kleineren Anpassungen in Sachen Spielbalance absieht. Die rundenbasierten Kämpfe funktionieren nun zwar ganz gut, sind im Vergleich mit einem *XCOM: Enemy Within* aber fast schon anspruchslos. Nichtsdestotrotz kam der DLC in der aktiven Mod-Community gut an. Schließlich erweitert *Dragonfall* den schon umfangreichen Editor noch einmal merklich. ❑

Wichtiger als im Vorgänger: Immer einen Decker dabei haben! Nur diese Klasse kann sich in die virtuelle, weltumspannende Internet-Matrix einloggen und so entscheidende Vorteile für das Team erarbeiten.

MEINE MEINUNG |

Wolfgang Fischer

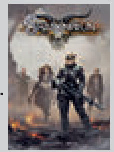


„Tapetenwechsel mit Licht, aber immer noch zu viel Schatten."

Wie *Shadowrun Returns* ist auch *Dragonfall* mehr gelungenes Adventure mit grandioser Story als ernsthaftes Rollenspiel. Das wäre zu verschmerzen, gäbe die Pen&Paper-Vorlage nicht so viel mehr her. Aber selbst wenn man das *Shadowrun*-Universum nicht kennt, fällt auf, dass die Entwickler das Potenzial kübelweise zum Fenster rauskippen. Bestes Beispiel hierfür sind die viel zu taktikarmen, zu simplen Rundenkämpfe, die nur im höchsten Schwierigkeitsgrad eine Herausforderung sind. Die neuen Levels fallen interaktiver und größer als im Vorgänger aus, bieten aber nicht die nötige Entscheidungsfreiheit bei Quests. Und dennoch: *Dragonfall* macht riesigen Spaß und ist für Besitzer des Hauptspiels eh ein Pflichtkauf.

SHADOWRUN: DRAGONFALL

Ca. € 14,-
27. Februar 2014



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Harebrained Schemes
Publisher: Harebrained Schemes
Sprache: Englisch (Menüs stellenweise schlecht ins Deutsche übersetzt)
Kopierschutz: Um *Dragonfall* spielen zu können, müsst ihr *Shadowrun Returns* besitzen. Manche Download-Plattformen (z.B. gog.com) bieten für DLC und Hauptspiel mittlerweile auch DRM-freie Versionen an.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsch gezeichnete 2D-Levels im Retro-Look, aber billige Effekte und klobige 3D-Figuren.
Sound: Keine Sprachausgabe. Die Musik ist in der Regel stimmig, stellenweise aber auch etwas nervig.
Steuerung: Simple Mausbedienung. Manche Buttons reagieren jedoch nur verzögert auf Klicks.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): CPU mit 1,4 GHz, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB, Windows XP/Vista/7

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Shadowrun zeichnet auch in der neuen Kampagne *Dragonfall* eine finstere Zukunftsvision. Im Handlungsverlauf trifft man stellenweise auf böse verunstaltete Menschen. Spielfiguren bluten in Kämpfen, derbe Splattereffekte gibt's aber nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.2.5
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00
Wir spielten *Shadowrun: Dragonfall* einmal komplett durch. Dabei traten keinerlei Bugs auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Packende Geschichte
- ➕ Gut geschriebene (englische) Texte
- ➕ Stimmiges Universum
- ➕ Passender Retro-Grafikstil
- ➕ Simpel-solide Rundenkämpfe
- ➕ Ordentliche Auswahl an Talenten, die mehr zum Tragen kommen als im Hauptspiel
- ➕ Neue Inhalte für den tollen Editor
- ➕ Günstiger Preis (14 Euro) …
- ➖ … wenn man das Hauptspiel besitzt
- ➖ Recht linearer Spielverlauf
- ➖ Kaum Entscheidungsfreiheit
- ➖ Klassen- und Rassenwahl ohne Auswirkung auf die Story
- ➖ Kein Loot bei besiegten Gegnern
- ➖ Wenig Items, lustloses Inventar
- ➖ Kein Intro, keine Story-Einführung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **74**

Hübsches Detail: Die Reittiere der Helden sind austauschbar.

Die bunten Linien zeigen die Einflussgebiete von Städten an. Bauwerke in diesem Areal arbeiten für den Besitzer der Ortschaft.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Age of Wonders 3

Von: Peter Bathge

Dieses Rundenstrategie-Juwel wird euch verzaubern. Jedenfalls solange genug Mana vorrätig ist.

Wäre es doch nur schon wieder Herbst! *Age of Wonders 3* ist nämlich wie gemacht für trostlose Oktobertage, wenn Nieselregen vom stahlgrauen Firmament an der Fensterscheibe abperlt. Das komplexe Rundenstrategie-Spiel schreit geradezu danach, mit einer dampfenden Tasse heißer Schokolade in der Hand genossen zu werden. Stattdessen erscheint es zum sonnigen Frühlingsanfang, wenn sich der Mensch danach sehnt, die frische Luft zu genießen. Halb so schlimm! *Age of Wonders 3* schafft es spielend, Fans der schon totgelaubten Serie oder Anhänger von *King's Bounty* und *Heroes of Might & Magic* zurück ins dunkle Kämmerlein zu locken. Wir garantieren: Wer einmal mit der suchterzeugenden Mixtur aus Zug-um-Zug-Erforschung, Taktik-Kämpfen und Rollenspiel anfängt, der bekommt die Sonne so schnell nicht wieder zu Gesicht. Dafür sorgen allein schon zwei umfangreiche Kampagnen mit einer Spielzeit von mindestens 40 Stunden. Oben drauf gibt es noch fünf vorgefertigte Szenarios und einen ausgefuchsten Zufallskartengenerator, der den Spielspaß im Einzel- oder Mehrspielermodus gegen bis zu sieben Widersacher praktisch unbegrenzt verlängert!

Wie gemalt

Unabhängig vom Spielmodus verbringt ihr in *Age of Wonders 3* die meiste Zeit auf der Strategiekarte. Hier bewegt ihr eure Armeen mit maximal sechs Einheiten Zug um Zug durch die bildhübsche 3D-Welt. Ihr sammelt Ressourcen ein, die wie glitzernde Hundehaufen


Im Mehrspielermodus oder dem freien Spiel erstellt ihr euren eigenen Starthelden. Sechs Klassen und ebenso viele Völker stehen zur Wahl.


Lavafelder lassen sich nur passieren, wenn euer Held über einen Gegenstand mit der „Schweben"-Verzauberung verfügt.



Das Ausstatten der Helden mit erbeuteter Ausrüstung motiviert ebenso wie die häufigen Levelaufstiege.

Auf der Weltkarte gesprochene Zauber haben Einfluss auf die Kämpfe, hier ein Feuerwall um die belagerte Metropole.

am Wegesrand liegen, nehmt Festungen und Wachtürme in Besitz, besucht Dungeons und bekämpft Monster. Je nach Karte existiert parallel zur prächtigen Oberwelt ein weitläufiges Netz von Katakomben, in denen ihr Tunnel grabt, verborgene Schätze findet und wie eine Etage höher eure Städte verwaltet.

In den meisten Missionen sowie im freien Spiel startet ihr mit nur einer Siedlung. Weitere Gemeinden luchst ihr dem Gegner ab oder gründet sie in der Nähe von Rohstoffgebäuden wie Goldminen, Manaknoten oder Steinbrüchen. Einrichtungen, die im mit der Zeit wachsenden Einflussgebiet der Orte liegen, generieren die drei Ressourcen Edelmetall, Mana und Wissen. Außerdem verbessern sie die Stimmung der Bevölkerung: Sind die Anwohner unzufrieden, proben sie unter Umständen den Aufstand. Innerhalb der Stadt errichtet ihr eigene Bauwerke. Das funktioniert genau wie in *Civilization 5*, selbst das Menü sieht dem Vorbild zum Verwechseln ähnlich. Kasernen, Labore und Tempel erweitern das Angebot an rekrutierbaren Truppen, alternativ lasst ihr in Endlosschleife Handelswaren, Mana oder Wissen produzieren.

Im Spielverlauf erweist sich dieser Wirtschaftsaspekt jedoch als zweitrangig: Gerade Wissen und Mana (benötigt für Forschung und Zauber) gab es in der Testversion in Hülle und Fülle, Gold war die einzige knappe Ressource. Jede der sechs spielbaren Fraktionen (Menschen, Elfen, Zwerge, Goblins, Orks und Drakonier) verfügt zudem grundsätzlich über die gleichen Gebäude, nur einige wenige Spezialbauten sind fraktionsexklusiv. Auch bei den Einheiten gibt es zugunsten der Multiplayer-Balance viele Entsprechungen. Auf Dauer degradiert das die Stadtverwaltung somit zur lästigen Pflichtaufgabe, zumal es keinerlei Automatikfunktionen gibt. Die Karten sind teils riesig, eine Partie kann daher locker zwei bis drei Stunden dauern. Der Spieler nimmt dabei gegen Ende in mehr als einem Dutzend Städte die Bürgermeisterrolle ein. Darüber hinaus existieren unabhängige Orte, die ihr mit Gewalt oder Geldgeschenken zum Eintritt in euer Imperium überredet. Dafür gibt es sogar einen eigenen Diplomatiebildschirm, der aber oftmals ungenutzt bleibt und nur wenige Bündnismöglichkeiten bietet. *Age of Wonders 3* ist eben kein zweites *Civilization*!

Einer nach dem anderen!

Dieser Unterschied wird auch in den Gefechten deutlich, die weitaus taktischer ablaufen als im Firaxis-Hit und serientypisch eher an *Heroes of Might & Magic* erinnern. Treffen sich zwei gegnerische Armeen zu Lande oder zu Wasser auf der Karte, wechselt die Perspektive zu einer separaten Kampfarena – es sei denn, ihr lasst das Ergebnis vom Computer berechnen. Spaßiger und fordernder wird's aber, wenn ihr selbst in die Generalsuniform schlüpft.

Den Schlachtfeldern liegt eine Hexfeldstruktur zugrunde, gekämpft wird Zug um Zug. Einen Initiativewert gibt es nicht, stattdessen gebt ihr euren Truppen in beliebiger Reihenfolge Befehle, bevor der Gegner wieder dran ist. Taktische Überlegungen spielen eine große Rolle, denn erstens erhalten aufs Korn genommene Einheiten eine Kontermöglichkeit, zweitens gibt es Boni für Flankenangriffe sowie freie Sichtlinien und drittens stehen Spezialfähigkeiten und Zauber zur Verfügung. Abseits der üblichen Verdächtigen Feuerball und Heilungszauber beschwört ihr Dienerkreaturen aus instabilen Chaos-Rissen, lähmt Feinde durch göttliche Intervention oder zündet die Fantasy-Variante einer Atombombe. Die Möglichkeiten sind vielfältig und die Taktiken nahezu endlos. Ein großer Spaß, zumal die KI auf allen drei (in der Kampagne) beziehungsweise fünf Schwierigkeitsgraden (im freien Spiel) kompetent agiert. Belagerungen fügen dem Ganzen eine weitere Ebene hinzu: Auf Mauern postierte Truppen haben einen Höhenvorteil, zumindest bis die Angreifer die Tore niederreißen oder die Wälle mit Leitern stürmen. Fliegende Einheiten gelangen leichter an die Verteidiger, können aber per Doppelgravitationszauber wortwörtlich auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt werden. Dazu kommt, dass Gefechte nicht auf zwei Armeen beschränkt sind: Durch geschicktes Manövrieren auf der Weltkarte umzingelt ihr Feinde mit mehreren Heeren und greift anschließend von verschiedenen Seiten an.

Es sind diese wunderbar variantenreichen Scharmützel, in denen die fast schon irrsinnige Komplexität von *Age of Wonders 3* am deutlichsten wird. Als Sieger geht derjenige vom Schlachtfeld, der seine Truppen und ihre Eigenarten am besten kennt. Daher empfehlen wir das ausgiebige Studium der integrierten Spielhilfe. Ein vor Textbeschreibungen berstendes Kompendium verrät Details zu jedem Einheitentyp und Zauber. Vorbildlich!

Ein Hauch Rollenspiel

Eine Schlüsselrolle sowohl in den kriegerischen Auseinandersetzun-


Klug eingesetzt, erleichtern strategische Zauber die Eroberung der Karte. Die Sprüche findet ihr im Zauberbuch (kleines Bild rechts oben).

gen als auch beim Erforschen der Weltkarte kommt euren Helden zu. Diese begleiten auf Wunsch eure gewöhnlichen Truppen und greifen mit Schwert, Bogen oder Zauberspruch aktiv in das Kampfgeschehen ein. Genau wie ihre Untergebenen sammeln die Heroen durch gewonnene Schlachten Erfahrung und steigen im Level auf. In einem schmucklosen Menü dürft ihr bei jedem Stufenaufstieg fünf Punkte auf eine Vielzahl von Talenten verteilen. Neben neuen Zaubern und Spezialangriffen stehen dabei auch passive Boni wie ein dickeres Lebenspunktepolster oder Extraschaden gegen Drachen zur Verfügung. Zusammen mit gefundener Ausrüstung passt ihr die Helden so an eure Bedürfnisse an. In den Kampagnen übernehmt ihr die Recken sogar von einer Mission zur nächsten inklusive ihrem Level-Fortschritt. Nach dem Kartenwechsel dürft ihr andere Schwerpunkte in der Skill-Wahl legen, um verschiedene Zauber auszuprobieren. In der Praxis habt ihr euch aber fix auf eine Richtung festgelegt, da nervt dieses erneute Verteilen von bis zu 100 Fähigkeitspunkten schon bald.

Das Missionsdesign weist derweil auf Dauer Ermüdungserscheinungen auf, da sich die Entwickler zu häufig auf die Formel „Vernichte alle Feinde“ verlassen. Ausnahmen von der Regel sind selten. Die konventionelle Fantasy-Geschichte kann da auch nicht mehr die Kohlen aus dem Feuer holen: Es fehlt an starken Figuren und überraschenden Ereignissen, trotz zweier Entscheidungsmomente inklusive unterschiedlicher Plot-Auflösung. Zudem wird die Handlung ausschließlich mit vorgelesenen Texteinblendungen zwischen den Missionen erzählt. Statt Zwischensequenzen gibt es Standbilder; die wenigen Gespräche innerhalb eines Auftrags müssen ohne Vertonung auskommen.

Indes: *Age of Wonders 3* spielt niemand wegen der Geschichte, sondern weil Genre-Fans mehr als zehn Jahre auf eine Fortsetzung der launigen Serie gewartet haben. Eine beliebte Besonderheit der Reihe sind die strategischen Weltzauber: Auf der Übersichtskarte erforscht ihr gezielt Hexereien, mit denen ihr permanente Boni wie höheren Giftschaden aktiviert, gegnerische und verbündete Städte verzaubert sowie das Terrain ummodelt, um euren Armeen die Fortbewegung zu erleichtern. Klasse, so fühlt sich der Spieler wirklich wie ein mächtiger Magier! Alternativ lassen sich auch neue Kampfzauber und dauerhafte Imperiumsverbesserungen erforschen. Das Angebot variiert je nach Klasse eures Haupthelden.

Ein PC-Spiel durch und durch

Age of Wonders 3 ist nicht nur ein Klassespiel für Genre-Fans, es ist auch ein ganz starker Vertreter der kleinen, aber feinen Riege an PC-Exklusiv-Spielen. Mit allen Vor- und Nachteilen: Der Mehrspielermodus unterstützt neben Online-Gefechten auch Netzwerkpartien im LAN oder per Hotseat an einem PC. Die detaillierte Grafik nutzt die Rechenpower aktueller PCs voll aus (und zwingt bei höchsten Einstellungen schwächere Computer in die Knie). Die Benutzeroberfläche ist optimal an die Maussteuerung angepasst und bietet viele übersichtliche Listen sowie die Möglichkeit, stufenlos auf eine 2D-Weltkarte zu zoomen. Und der Schwierigkeitsgrad? Der ist so knackig wie von der Reihe gewohnt, mit einer räuberischen KI, die sich unbewachte Städte im Nu unter den Nagel reißt – herrlich! ❑


Die Warteschlange beim Gebäude- und Einheitenbau lässt sich auch in den Endlosmodus stellen.


Die Collector's Edition gibt's exklusiv auf Amazon.de und enthält eine Statue, den Soundtrack, zwei DLC-Szenarien und ein Echtheitszertifikat. Kostenpunkt: ca. 65 Euro.



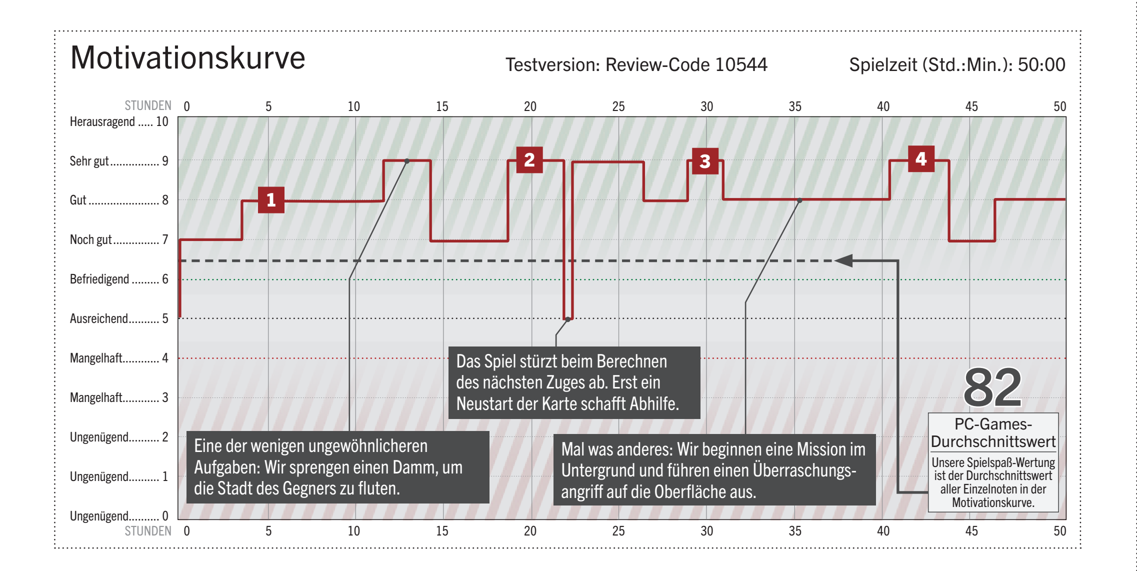
1 Die knochentrockene Story-Präsentation ist weit entfernt von den Zwischensequenzen eines *Might & Magic: Heroes 6*. Trotzdem schlägt uns das unverwüstliche Spielprinzip schon bald in seinen Bann.



2 Ein spannender Moment mit Konsequenzen: Wir schlagen uns in der Elfenkampagne auf eine von zwei Seiten. Dementsprechend unterscheiden sich die letzten zwei von insgesamt sechs Aufträgen.

Motivationskurve

Testversion: Review-Code 10544 Spielzeit (Std.:Min.): 50:00

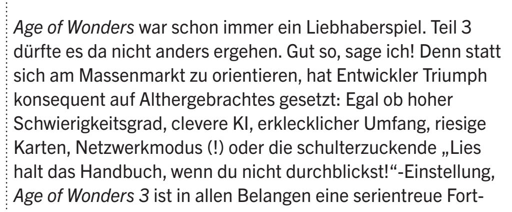




3 Aufseiten des Staatenbundes lernen wir die Vorzüge von fortschrittlichem Kriegsgerät wie Flammenpanzern und Kanonen zu schätzen.

4 Der Zufallskartengenerator spuckt toll designte Maps aus und bietet etliche Einstellungen, auch im Mehrspielermodus. Spielspaß für Wochen ist somit garantiert!

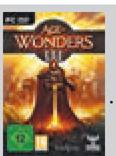
MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*



„Ein feines PC-Spiel und ein prima Nachfolger mit wenigen Schwächen und vielen alten Stärken."

Age of Wonders war schon immer ein Liebhaberspiel. Teil 3 dürfte es da nicht anders ergehen. Gut so, sage ich! Denn statt sich am Massenmarkt zu orientieren, hat Entwickler Triumph konsequent auf Althergebrachtes gesetzt: Egal ob hoher Schwierigkeitsgrad, clevere KI, erklecklicher Umfang, riesige Karten, Netzwerkmodus (!) oder die schulterzuckende „Lies halt das Handbuch, wenn du nicht durchblickst!"-Einstellung, *Age of Wonders 3* ist in allen Belangen eine serientreue Fortsetzung. Und nebenbei nach *Rome 2: Total War* das nächste Strategiespiel, das als PC-Exklusivtitel die Leistungsreserven meines Computers schamlos anzapft. Das ist aber völlig okay, die knackig scharfe Optik mit ihrer Liebe zum Detail ist mir den ein oder anderen Ruckler wert! Tipp: Wem die 40 Euro für *Age of Wonders 3* zu viel sind oder erst noch seinen Rechner aufrüsten muss, erhält mit unserer Vollversion *Eador: Masters of the Broken World* auf DVD eine gute Budget-Alternative.

AGE OF WONDERS 3



Ca. € 40,-
1. April 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: Triumph Studios
Publisher: Eurovision
Sprache: Deutsch, Englisch, weitere
Kopierschutz: Online-Aktivierung per Steam, auf gog.com ohne DRM

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Farbenprächtige Oberwelt mit verschwenderischem Detail. Die Kampfarenen wirken dagegen karg.
Sound: Idyllischer Soundtrack ohne herausstechende Merkmale, gute deutsche Synchronsprecher
Steuerung: Maus plus Tastenkürzel benötigt, viel Komfort, freie Belegung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Fünf Szenarios plus Zufallskarten mit variablen Siegbedingungen; online, per LAN, an einem PC
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 5000+, 2 GB RAM, Geforce 8800/Radeon HD 3870, Windows XP
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q6600/ Phenom X4 9900, 4 GB RAM, Geforce 460/Radeon HD 6850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
In Kämpfen fließt kein Blut. Taktische Überlegungen haben klar Vorrang vor der Gewaltdarstellung.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Einige wenige Abstürze verdarben uns zeitweise den Spielspaß. Zum Testzeitpunkt arbeitete Triumph noch unter Hochdruck am Balancing.

PRO UND CONTRA

- \+ Fesselndes Spielprinzip mit hoher Langzeitmotivation
- \+ Knifflig-komplexe Schlachten erfordern viel Taktik
- \+ Perfekt dosierte RPG-Elemente
- \+ Gewitzte KI-Gegner
- \+ Pfiffige Weltzauber
- \+ Viele Völker und Einheiten
- \+ Interessant gestaltete Levels mit Ober- und Unterwelt
- \+ Prachtvolle Strategiekarte
- \+ Zwei umfangreiche Kampagnen
- \+ Zufallskarten plus fünf Szenarios
- \+ Handlung mit Entscheidungen
- − Schematisches Missionsdesign
- − Wirtschaft und Stadtausbau spielen nur eine Nebenrolle.
- − Schale Story-Präsentation
- − Für Einsteiger arg verzwickt
- − Großer Hardware-Hunger

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **82**

Die Helden setzen automatisch grüne Steine zu neuen Bauten zusammen – der Spieler ist dabei nur Zuschauer.

In Sachen Inzsenierung ist *The Lego Movie Videogame* das bislang beeindruckendste Spiel der Reihe. Gerade zu Anfang geht mächtig die Post ab.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

The Lego Movie Videogame

Von: Peter Bathge

Wo sich Cleopatra, Shakespeare, Gandalf, Batman und Wonder Woman gute Nacht sagen.

Das beste Lego-Spiel ist immer noch *Minecraft*. Markus „Notch" Perssons Indie-Hit verkörpert wie kein zweiter Titel die Maxime des beliebten dänischen Plastikspielzeugs: Lass deiner Kreativität freien Lauf und bau, was dir gefällt. *The Lego Movie Videogame* (*TLMV*), das PC-Spiel zum im April startenden Lego-Kinofilm, schränkt die Vorstellungskraft des Spielers dagegen wie seine indirekten Vorgänger (zuletzt *Lego Marvel Super Heroes*) stark ein: Hier wird nur nach Vorschrift und per Knopfdruck das gebaut, was sich Entwickler TT Fusion (das B-Team bei Serien-Erfinder Traveller's Tales) zuvor ausgedacht hat. Das geht so weit, dass ihr erstmals in der Serie in virtuellen Anleitungen blättert und während eines automatischen Bauvorgangs das nächste fehlende Teil aus einer Liste an vorgegebenen Möglichkeiten auswählt, um Motorräder, Raumschiffe oder U-Boote entstehen zu lassen. Schnarchlangweilig!

Kreativität unerwünscht

Seinen Unterhaltungswert zieht *TLMV* somit nicht aus dem sträflich vernachlässigten Sandkasten-Bauprinzip des Spielzeugs, sondern aus der Erfolgsformel der bisherigen Lego-PC-Auftritte: Mit wechselnden Charakteren prügelt, hüpft und rätselt ihr euch durch reizend gestaltete 3D-Levels, deren Kulissen ihr in blinder Sammelwut zerschlagt, um an Lego-Steine zu gelangen. Damit kauft ihr Bonus-Figuren und nützliche Cheats, um den begehrten 100%-Spielfortschritt zu erreichen. Denn das Spiel bietet mehr als nur eine kurze, aber heitere Sechs-Stunden-Kampagne. Zwischen den linearen Missionen erforscht ihr fünf Hub-Areale mit eng abgesteckten,


Die hübschen Zwischensequenzen aus dem Film liegen lediglich in einer 720p-Auflösung vor.



Die Minispiele beim Tanzen oder Hacken würden wohl nicht einmal einen dressierten Affen vor Probleme stellen.



Der Koop-Modus erlaubt neben dem vertikal getrennten Splitscreen auch eine dynamische (lies: unübersichtliche) Bildaufteilung.

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Auftrag erfüllt: Die PC-Umsetzung weckt Lust auf den Film. Mehr aber auch nicht.“

The Lego Movie Videogame macht, was es soll: Es lässt mich mit den sympathischen Figuren der Leinwand-Vorlage Schabernack treiben, verliert dabei nicht die Handlung des Streifens aus den Augen und verströmt mit seinen farbenfrohen Kulissen und der eingängigen Musikuntermalung viel Kinoflair. Wer sich im Kino an der bunten Plastik-Optik nicht sattgesehen hat, macht mit dem Kauf dieser gelungenen Filmadaption also nichts falsch. Im Vergleich zum „Vorgänger“ *Lego Marvel Super Heroes* haben sich Leveldesign und spielerischer Anspruch aber nicht zum Besseren gewandelt. Dass es statt einer offenen Spielwelt nur noch kleine Areale mit unsichtbaren Grenzen gibt, dürfte zudem manchem Serien-Fan sauer aufstoßen.

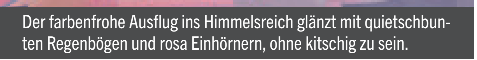
teils unsichtbaren Grenzen; eine offene Spielwelt wie in *Lego Marvel Super Heroes* gibt es nicht mehr. Dafür aber auch keine nervtötenden Füller-Sammelaufgaben, sondern lediglich die serientypische Secret-Suche.

Launiger Trip in den Lego-Kosmos

Die größte Stärke von *TLMV* ist seine Vorlage. Mit vielen Zwischensequenzen im goldigen Stop-Motion-Stil des Films erzählt das Spiel die Leinwandhandlung nach. Schräge Charaktere aus allen möglichen Themenwelten (auch des DC-Comic-Unviersums), lustige Dialoge und irre Story-Wendungen inklusive. Lediglich der Oberfiesling kommt am PC zu kurz. Außerdem wird die Anti-Anleitungs-Botschaft des Films vom „Bauen nach Vorschrift“-Spielprinzip torpediert. Trotzdem: Als Spiel zum Film macht *TLMV* mehr richtig als falsch.

Im Vergleich zu den Lego-Vorgängern zieht das Projekt von TT Fusion aber den Kürzeren. So wartet das Leveldesign mit einigen Längen auf, besonders wenn die Macher kurze Filmszenen im Spiel minutenlang auswalzen. Die Folge sind öde Sequenzen, in denen die Helden eine gefühlte Ewigkeit lang Abhänge hinabrutschen, in die Tiefe fallen oder den Meeresgrund erforschen. Der niedrige Schwierigkeitsgrad macht die Sache nicht besser; *TLMV* ist klar auf eine sehr junge Zielgruppe zugeschnitten und sogar noch anspruchsloser als *Lego Marvel Super Heroes*, dessen Kämpfe zumindest durch ein rudimentäres Combo-System aufgepeppt wurden. Grundsätzlich interessante Zerstreuungen wie ein Hacking-Minispiel oder die gelegentlichen Tanzeinlagen leiden unter den extrem simplen Quick-Time-Events. Wer eine Herausforderung sucht, ist hier an der falschen Adresse. ❑



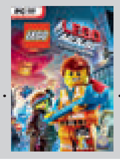


Der farbenfrohe Ausflug ins Himmelsreich glänzt mit quietschbunten Regenbögen und rosa Einhörnern, ohne kitschig zu sein.



Jede Figur besitzt eine Spezialfähigkeit. Der blinde Vitruvius etwa stört sich im Gegensatz zu seinen Kollegen nicht daran, über gefährliche Abgründe zu balancieren.

THE LEGO MOVIE VIDEOGAME



Ca. € 30,-
11. April 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: TT Fusion
Publisher: Warner Bros. Interactive
Sprache: Deutsch, Englisch, weitere
Kopierschutz: Online-Aktivierung per Steam; Weiterverkauf nicht erlaubt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Entzückende Kulissen und liebevoll animierte Figuren
Sound: Starker Film-Soundtrack mit Ohrwurm-Potenzial. Gute englische Sprecher, aber keine originalen Filmschauspieler vor dem Mikro.
Steuerung: Wir empfehlen dringend ein Gamepad, selbst damit kommt es aber wie üblich zu Ungenauigkeiten bei Sprüngen und beim Fliegen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Story-Kampagne und freier Spielmodus im Splitscreen-Koop
Zahl der Spieler: 2 an einem PC

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Dual Core E2180/Athlon 64 X2 EE 3800+, 2 GB RAM, Geforce 7600 GS/Radeon X1950 Pro, Windows XP

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Bunter Spaß für die ganze Familie ohne Gewaltdarstellung. Besiegte Gegner zerfallen zu Plastiksteinen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: US-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00
Wir spielten die Kampagne durch und schalteten zwei Drittel der Bonusinhalte frei. Dabei kam es zu einem Absturz. Einmal blieb die Spielfigur in einer Wand hängen. Ein Level-Neustart schaffte Abhilfe.

PRO UND CONTRA

- ➕ Toll inszenierte Filmadaption mit viel Kinoflair und launiger Story
- ➕ Originelle Charaktere aus allen Lego-Themenwelten
- ➕ Amüsante Dialoge mit guten Sprechern im englischen Original
- ➕ Abwechslungsreicher Mix aus Hüpfen, Kämpfen und Rätseln
- ➕ Unterhaltsamer Koop-Modus
- ➕ Zahllose Bonusinhalte und über 100 freischaltbare Figuren
- ➖ Durchweg simple Aufgaben ohne Herausforderung
- ➖ Ödes Bauen nach Anleitung
- ➖ Einige langweilige Passagen
- ➖ Teils ungenaue Steuerung
- ➖ Keine offene Spielwelt mehr
- ➖ Kurze Kampagne (sechs Stunden)

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**



Überall in den Levels sind wichtige Upgrades versteckt, die Striders Fähigkeiten erweitern.

Selbst Standardkämpfe führen oft zu ansehnlichen Effektgewittern. Da sprühen die Funken!

Bosskämpfe sehen zwar eindrucksvoll aus, sind aber mit ein bisschen Überlegung schnell geschafft.

Strider ist einer von Capcoms dienstältesten Spielehelden – und feiert nun ein gelungenes Comeback.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Strider

Der Reboot ist geglückt: Capcoms Kult-Ninja kehrt in Topform zurück.

Von: Felix Schütz

Aus Capcoms riesigem Spielekatalog stach er lange als Kultfigur heraus: Strider Hiryu, von Beruf mordscooler Sci-Fi-Ninja, der schon 1989 sein Videospieldebüt gab. Im Laufe der Jahre verblasste allerdings sein Ruhm – er brachte es zwar noch auf einige Fortsetzungen, doch zuletzt bekam er höchstens noch Gastauftritte in anderen Spielen spendiert. Es war also höchste Zeit, der Marke neues Leben einzuhauchen! Diesen Job haben Double Helix und Capcom gemeinsam übernommen und mit *Strider* ein pfeilschnelles Actionspiel geschaffen, das gelungen zwischen Retro und Moderne tänzelt. Erneut muss unser Schwertschwinger darin die futuristische Stadt Kazakh City erkunden, die sich fest im Griff des Großmeisters Meio befindet. Das simple Ziel: Den Oberschurken stürzen und auf dem Weg dorthin seine Armee böser Blechbuben verschrotten. Spannende Charaktere sollte man dabei ebenso wenig erwarten wie tiefschürfende Dialoge: Die Story ist belanglos und klischeehaft, stört aber auch nicht weiter – denn *Strider* glänzt dafür mit inneren Werten.

Rasend schnelles 2D-Action-Ballett

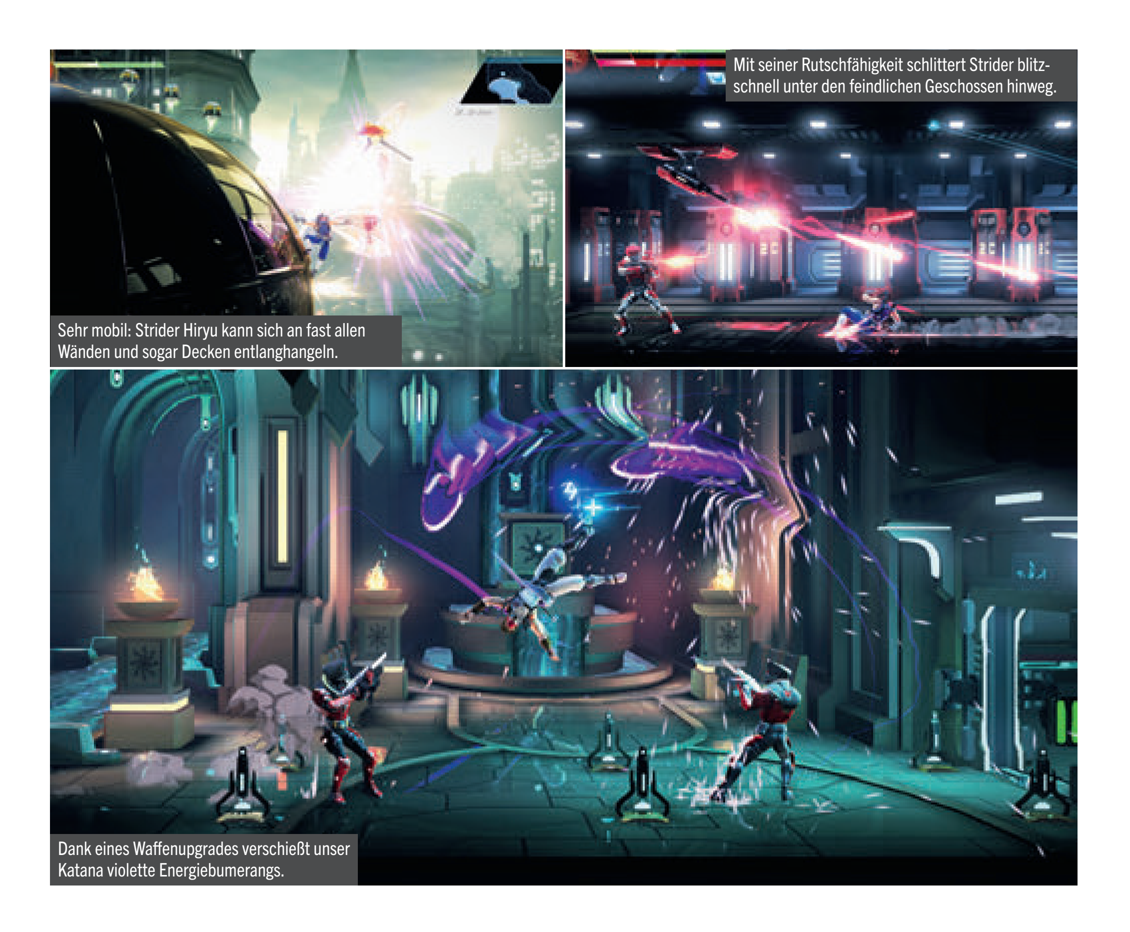
Trotz der schicken 3D-Grafik wird *Strider* aus der Seitenansicht gesteuert. Den Großteil der Spielzeit verbringt der Held damit, durch weitläufige Levels zu rasen und sich mit seinem Plasma-Katana durch zahllose Roboter-Soldaten zu säbeln. Das Schwertgefuchtel spielt sich erstaunlich simpel, denn im Grunde hämmert man nur zwei Angriffstasten – nicht gerade anspruchsvoll. Trotzdem fühlen sich die Gefechte großartig an, wenn man mit einem Affenzahn über Feinde hinweghüpft, elegant Geschossen ausweicht und sich in Rekordzeit durch Gegnermassen schnitzt. PC-Spieler sollten aber ein Gamepad (idealerweise das Xbox-360-Pad) nutzen, denn die Tastatursteuerung ist für derart schnelle Action zu umständlich geraten.

Spaßig, aber kaum neue Ideen

Genretypisch stehen auch von Zeit zu Zeit unterhaltsame Bosskämpfe an. Abgesehen von einem kurzen Ritt auf dem Rücken eines fliegenden Drachen sind die meisten dieser Gefechte aber etwas einfallslos geraten: In der Regel genügt es schon, die Bewegungsmuster der Bossgegner zu studieren, im richtigen Moment auszuweichen und aufgeladene Attacken rauszuhämmern – damit knackt man die meisten Schurken schon im ersten Anlauf. Außerdem hätten dem Spielverlauf etwas mehr Highlights und Abwechslung gut getan: Meistens rennt, kämpft, hüpft und klettert man einfach von einem Boss zum nächsten, ohne dass auf dem Weg dorthin etwas Überraschendes passieren würde. Geskriptete Ereignisse, ein paar Rätsel oder wenigstens eine kleine Fahrzeug-Einlage hätten hier für Abwechslung sorgen können. Doch auch wenn es manchmal etwas eintönig wird: *Strider* hat noch mehr zu bieten als nur Dauerkämpfe!

Erkundung und Upgrades

In *Strider* marschieren wir nämlich nicht durch lineare Levels, sondern erkunden eine offene Umgebung, die aus mehreren weitläufigen Abschnitten besteht. Weil man jederzeit an alte Orte zurückkehren kann und teilweise auch muss, erinnert die *Strider*-Neuauflage deutlich an Metroidvania-Titel wie *Guacamelee!*, *Cave Story* oder *Shadow Complex* (erschien nur für Xbox 360). Unser Held genießt dabei ungewöhnlich viel Bewegungsfreiheit: Schon ab Spielbeginn flitzt der Schwertschwinger wie ein geölter Blitz durch die hübschen Levels und kraxelt sogar mühelos an Wänden und Decken entlang. Auf diese Weise kann man die Umgebungen gezielt nach Upgrades absuchen, die – so gehört es sich für Metroidvania-Spiele – zahlreich in den Levels versteckt sind. Mit diesen Verbesserungen kommt Strider flotter vorwärts, teilt im Kampf härter aus und erschließt so neue Levelbereiche. Per Doppelsprung erhöht er



Sehr mobil: Strider Hiryu kann sich an fast allen Wänden und sogar Decken entlanghangeln.

Mit seiner Rutschfähigkeit schlittert Strider blitzschnell unter den feindlichen Geschossen hinweg.

Dank eines Waffenupgrades verschießt unser Katana violette Energiebumerangs.

etwa seine Reichweite und mit einer lässigen Rutschtechnik entgeht er nicht nur feindlichen Geschossen, sondern flutscht auch bequem durch Lüftungsgitter. Auch seine Hauptwaffe, ein Plasma-Katana, bekommt mehrere Upgrades: Ein Feuereffekt sorgt etwa für mehr Klingenschaden, während ein anderes Upgrade es ermöglicht, mit jedem Hieb feindliche Geschosse zu reflektieren. Auch bestimmte Türen lassen sich nur mit dem richtigen Waffentyp öffnen: Mit einer Eisklinge werden rotierende Barrieren eingefroren und mit Wurfdolchen aktiviert man entfernte Schalter.

Die Suche nach diesen Upgrades ist zwar nicht ganz so motivierend wie in manch anderen Metroidvania-Titeln, macht aber Spaß und motiviert dazu, auch alte Levelbereiche noch mal abzusuchen. Leider wird das Vorhaben manchmal durch die Kartenfunktion erschwert: Grundsätzlich ist die Karte zwar gut gelöst und übersichtlich, allerdings zeigt sie nicht an, welcher Levelausgang in welchen Abschnitt führt, das Gleiche gilt auch für das Schnellreisesystem – dadurch gerät das Backtracking (die Rückkehr in alte Levels) manchmal umständlicher als nötig. Immerhin sorgt das aber für ein wenig mehr Spielzeit: Wir haben gute 7 Stunden gebraucht, bis wir sämtliche Kampftechniken gelernt und alle Upgrades für Lebenskraft und Waffenenergie gefunden hatten. Zusätzlich kann man noch verschiedene Kostümfarben für das Strider-Outfit freischalten, was aber leider überhaupt keinen spielerischen Nutzen bringt. Auch ein Erfahrungspunktesystem wie in *Dust: An Elysian Tail* sucht man vergebens, darum hat man es irgendwann kaum noch nötig, sich mit Standardgegnern herumzuschlagen – oft ist es effektiver, den Kampf einfach zu meiden und an den Feinden vorbeizuflitzen.

Tolles Effektgewitter

Technisch macht *Strider* eine durchweg gute Figur: Trotz des 2D-Gameplays bestehen viele Levels aus riesigen 3D-Umgebungen, die einen tollen räumlichen Eindruck vermitteln. Schöne Partikeleffekte und flüssige Animationen sorgen für sehenswerte Kämpfe, außerdem sind viele Wände mit reflektierenden Texturen beklebt, in denen sich die rasante Action sehenswert widerspiegelt. Dafür stellt das Spiel allerdings auch Hardwareanforderungen, die zumindest im Vergleich zu anderen Spielen dieses Genres recht hoch ausfallen – eine DX11-Grafikkarte und ein 64-Bit-Betriebssystem sind beispielsweise Pflicht, um *Strider* in seiner ganzen, rasanten Pracht genießen zu können und ärgerliche Slowdowns zu vermeiden. ❑

MEINE MEINUNG |

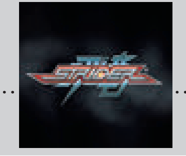
Felix Schütz



„Metroidvania auf Speed – ein tolles Spektakel!“

Strider hat mich richtig überrascht! Mit seiner schicken Präsentation und guten Spielbarkeit ist es die reinste Action-Freude, hier elegant durch die Levels zu flitzen und sich mit dem Plasma-Katana durch die Blecharmee zu säbeln. Natürlich gibt's aber auch Schwächen: Die Suche nach Secrets ist zwar solide, hat mich aber längst nicht so motiviert wie in vielen anderen Metroidvania-Titeln. Auch etwas mehr Abwechslung und eigene Ideen hätten es ruhig sein dürfen. Trotzdem ist Capcom aber ein feiner Reboot geglückt, der noch viel Potenzial für eine vollgepackte Fortsetzung liefert – die würde ich jedenfalls blind kaufen.

STRIDER



Ca. € 15,-
19. Februar 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Double Helix / Capcom
Publisher: Capcom
Sprache: dt. Texte, engl. Sprecher
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schicke Effekte, weiche Animationen und räumliche Levels – da sieht man auch über manch lustlos designten, grauen Innenraum hinweg.
Sound: Schwache Sprecher (die aber ohnehin kaum etwas zu sagen haben) und unauffällig vor sich hindudelnde elektronische Musik.
Steuerung: Per Tastatur umständlich, die Maus wird nicht unterstützt. Mit einem Xbox-360-Gamepad spielt es sich aber hervorragend.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Core 2 Quad Q9550 mit 2.83 GHz / AMD Phenom II X3 720 mit 2.8 GHz, 4 GB RAM, ATI Radeon HD 5770 / Geforce GTX 460 oder besser (DX11 muss unterstützt werden), Windows Vista SP2 x64 / Windows 7 x64 /Windows 8 x64

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
In *Strider* wird zwar durchgängig gekämpft, allerdings sind fast alle Gegner Robotersoldaten. Wenn gegen Menschen gekämpft wird, gibt es keine blutige Gewaltdarstellung.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Retailversion (Steam)
Spielzeit (Std.:Min.): 7:30
Wir spielten *Strider* auf dem PC durch. In rund 7 Spielstunden fanden wir alle spielrelevanten Upgrades. Einen Mehrspielermodus gibt es nicht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Rasante, effektgeladene Kämpfe
- ➕ Viel Bewegungsfreiheit
- ➕ Sehr hohes Spieltempo
- ➕ Solide Metroidvania-Elemente
- ➕ Klassisch-motivierende Suche nach neuen Upgrades
- ➕ Schicke Effekte und Animationen
- ➕ Meist gut gemachte Bosskämpfe
- ➕ Präzise Steuerung mit Gamepad
- ➖ Wenig Überraschungen
- ➖ Kaum eigene Ideen
- ➖ Action auf Dauer etwas eintönig
- ➖ Öde Story mit trashigen Dialogen
- ➖ Lieblose Musikuntermalung
- ➖ Etwas kurz (ca. 7 Stunden)
- ➖ Kartenfunktion mit Detailmängeln
- ➖ Unbrauchbare Tastatursteuerung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **80**

Bizarre Figuren wie das Pferd im Anzug haben ihren Ursprung in der nordischen Mythologie. Das sogenannte Bäckahästen (oben) verlangt es nach Kinderseelen, die wir an Orten des Todes aufstöbern (unten).

Die mysteriöse Puzzle-Box rückt ihr Geheimnis nur widerwillig heraus. Tipp: Nicht verzweifeln, die Lösung kommt von ganz alleine!

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Year Walk

Von: Peter Bathge

Ein beklemmender Albtraum, aus dem man viel zu schnell erwacht.

Wenn der erste Schnee fällt, ist das üblicherweise ein Grund zur Freude. In *Year Walk* unterstreicht das bauschige Weiß aber nur die freudlose, makabere Natur eines ungewöhnlichen Adventure-Spiels, das ursprünglich für Apples iOS-Geräte erschien. Wie ein Leichentuch verhüllt der Schnee eine trostlose Landschaft, durch die ihr in der Ego-Perspektive stapft. Euer Ziel: beim schwedischen Ritual des Årsgång einen Blick in die Zukunft zu erhaschen. Dass diese Vision ausgesprochen düster ausfällt, macht den Reiz von *Year Walk* aus.

Das Grauen im Wald

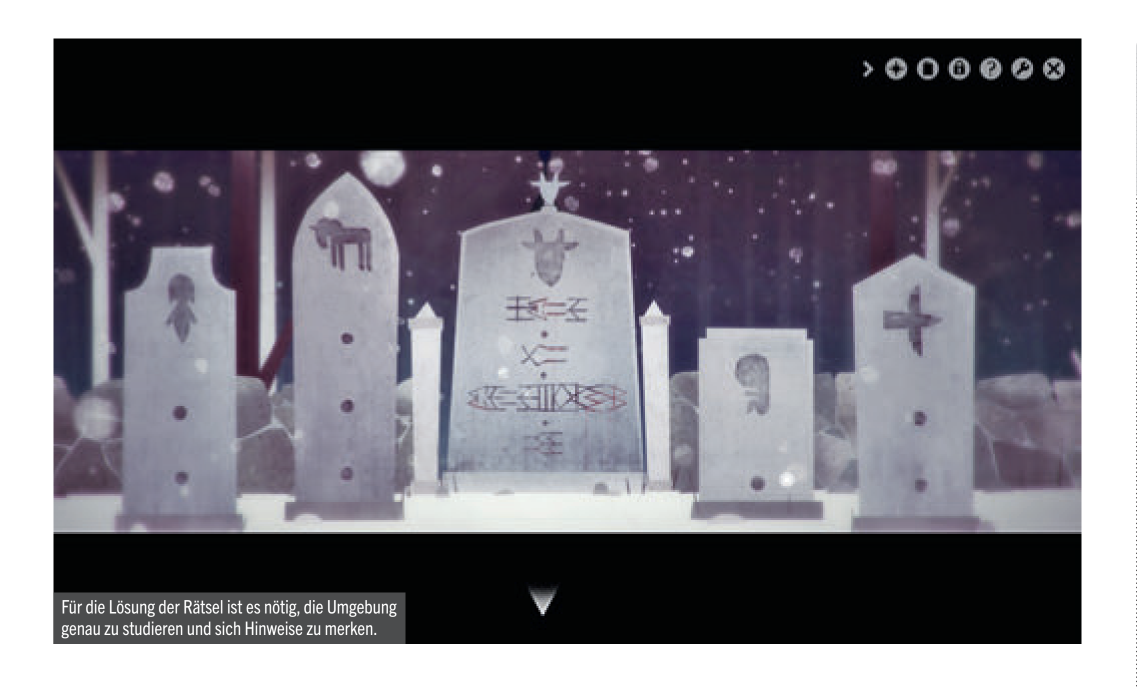
Der Plot von *Year Walk* ist dessen größte Stärke: Ohne viele Worte (und ohne Sprachausgabe oder deutsche Übersetzung) schickt euch Entwickler Simogo auf einen gespenstischen Streifzug durch menschenleere Wälder. Tod ist ein zentrales Thema der Handlung, ihr stoßt auf verlorene Seelen und begegnet Furcht einflößenden Kreaturen aus der nordischen Mythologie. Diese Aufeinandertreffen sind so geschickt inszeniert, dass ihr angesichts der plötzlich einsetzenden Musik unweigerlich erschaudert.



Gut gemachte Schockmomente verstören zwischendurch. Trotzdem ist *Year Walk* mehr Grusel- als Horrorspiel.



Welche Rolle die einzige andere menschliche Person neben dem Protagonisten spielt, bleibt bis kurz vor Schluss ein Geheimnis.


Für die Lösung der Rätsel ist es nötig, die Umgebung genau zu studieren und sich Hinweise zu merken.

Dennoch ist *Year Walk* kein knallhartes Horrorspiel; für den Großteil seiner kurzen Spielzeit hüllt sich das Adventure in eine unbequeme, vage gruselige Atmosphäre, die einen einerseits mit Unwohlsein auf zukünftige Ereignisse blicken lässt, andererseits aber auch neugierig macht.

Worum es in dieser mysteriösen Gespenstergeschichte überhaupt geht, wird erst ganz am Ende klar und haut unvorbereitete Spieler damit aus den Socken. Durch einen raffinierten Kunstgriff verleiht das Lesen eines Tagebuchs der Handlung zusätzlichen Pfiff. Tipp: Unbedingt den Abspann zu Ende gucken!

Notizzettel bereitlegen!

Seinen Adventure-Wurzeln zollt *Year Walk* durch die Einbindung von Kopfnüssen Tribut, verzichtet aber auf ein Inventar. Die Rätsel fallen simpel aus, erfordern jedoch Beobachtungsgabe und ein gutes Gedächtnis. Alternativ ist es von Vorteil, sich Notizen zu machen, etwa wenn es um die Übersetzung nordischer Runen in Zahlenwerte geht. An anderer Stelle ist genaues Zuhören gefragt, da manche Puzzles auf Basis von Tönen funktionieren. Das ist alles sehr clever umgesetzt und stets fair, da einem die mehrstufige Hilfefunktion des Spiels auf Wunsch Tipps gibt. Zudem behebt eine Karte Orientierungsprobleme, die zu Anfang auftreten. *Year Walk* hält sich nämlich nicht lange mit Erklärungen auf, sondern lässt den Spieler zu Beginn minutenlang durch die weiße Wildnis irren. Immerhin verrät eine Enzyklopädie Hintergründe zum Szenario. Das ergibt überraschend spannenden Lesestoff!

Die Technik der PC-Umsetzung ist derweil prima, auch wenn die ursprüngliche Touch-Steuerung die Interaktion einschränkt: Gegenstände lassen sich etwa nicht per rechter Maustaste untersuchen, es gibt immer nur eine mögliche Aktion. ❑

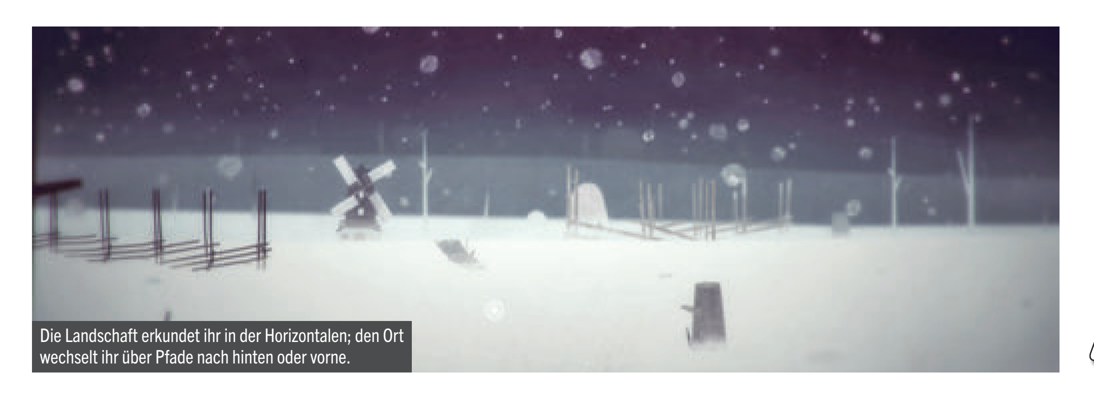
MEINE MEINUNG |

Peter Bathge



„Morbide Schauergeschichte für Erwachsene“

Year Walk ist etwas Besonderes. Dafür sorgt neben dem ungewöhnlichen Look und dem atmosphärischen Sound-Design die innovative Art, wie es seine Geschichte erzählt: Als schon alles vorbei scheint, lüften die Entwickler geschickt den Schleier über einem bis dahin ungeklärtem Mysterium und belohnen wie zuvor bei den simplen Denksportaufgaben vor allem aufmerksame Spieler. Letztlich bietet *Year Walk* aber zu wenig Substanz, um mir nachträglich im Gedächtnis zu verbleiben. Die verschneite Spielwelt mit ihrer trügerischen Ruhe hätte ich gerne genauer untersucht. Geht aber nicht! *Year Walk* ist halt nur ein simples Smartphone-Spielchen.


Die Landschaft erkundet ihr in der Horizontalen; den Ort wechselt ihr über Pfade nach hinten oder vorne.

YEAR WALK

Ca. € 5,-
6. März 2014



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Simogo
Publisher: Simogo
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Online-Aktivierung über Steam; kein Weiterverkauf möglich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Trist, aber stimmig
Sound: Stimmungsvolle Musik mit auffälligen Dissonanzen, die mal dezenten Grusel erzeugen, mal echte Schockmomente untermalen. Keine Sprachausgabe, dafür gibt's authentisches Schneeknirschen
Steuerung: Die linke Maustaste und WASD genügen zum Spielen. Keine freie Tastenbelegung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Prozessor mit 2 GHz, 1 GB RAM, Shader-2.0-Grafikkarte mit 256 MB, Windows XP

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Year Walk enthält viele Verweise auf Morde, auch wenn keiner davon unmittelbar gezeigt wird. Dafür gibt es viel Blut und einige Schockmomente, die selbst Erwachsene zusammenzucken lassen. Nichts für Kinder!

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Code
Spielzeit (Std.:Min.): 03:30
Wir lösten alle Rätsel und schmöckerten anschließend noch eine halbe Stunde in der Enzyklopädie und dem für die Story wichtigen Journal.

PRO UND CONTRA

- + Unbehagliche Gruselatmosphäre
- + Aufmerksamkeit und Notizen für Rätsellösungen nötig
- + Überraschendes Ende, das Raum für Spekulationen lässt
- + Spannende übergreifende Story im Journal nach dem ersten Durchspielen
- + Einige fiese Schockmomente
- + Ausgefeiltes Sound-Design
- + Faires Hilfesystem
- + Karte sorgt für Übersicht
- + Umfangreiche Enzyklopädie
- − Gelegentliche Orientierungslosigkeit, besonders zu Beginn
- − Wenige Interaktionsmöglichkeiten
- − Allesamt simple Kopfnüsse
- − Herumlaufen als zentrales Spielelement kann ermüden.
- − Reine Spielzeit ohne Stöbern in Enzyklopädie und Journal sehr kurz
- − Keine deutsche Übersetzung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **74**

Schlichte Menüs, hübsche Grafik und knackiges Mikromanagement kennzeichnen das überraschend gute Ein-Mann-Projekt von Entwickler Shiny Rock Software LLC.

Banished

Von: Stefan Weiß/
Felix Schütz

Manchmal genügt schon ein einzelner Mensch, um ein gutes Spiel abzuliefern.



Erstaunlich – wir testen ein Aufbauspiel, das keine Story, Kampagne oder Missionsziele besitzt, das keine Forschungsbäume, Technologie-Fortschritte, Weltwunder, Militär oder ähnliche Genre-Standards bietet. Und dennoch kommen wir stundenlang nicht vom Bildschirm weg. *Banished* ist ein Aufbau-Sandbox-Spiel in Reinkultur. Dabei konzentriert es sich auf ein Kernelement: eine kleine, langsam wachsende Ansiedlung in einem nicht näher definierten spätmittelalterlichen Szenario wachsen und gedeihen zu lassen.

Kleines Spiel ganz groß!

Vor Spielbeginn lässt sich allerlei einstellen: Kartengröße, Klimaverhältnisse, Start-Rohstoffe und Bewohnerzahl, Tal- oder Bergterrain sowie die Möglichkeit, mit oder ohne Katastrophen zu spielen. Letztere bestehen aus zufälligen Ereignissen wie Tornados, Feuersbrünsten und ähnlich ungemütlichen Gegebenheiten. Auch das Kartenlayout wird bei Spielstart zufällig erstellt, was für Abwechslung sorgt. Trotz des vierstufigen Tutorials gestaltet sich der Einstieg spröde – das Spiel beginnt unpersönlich und ohne jegliche Einführung. Optisch bietet die Spielwelt aber sofort einen hübschen Anblick: Zwar muss sie mit wenigen Polygonen auskommen, glänzt aber mit vielen schönen Details. Besonders gerne schauen wir unseren Schützlingen bei der Arbeit zu. Farmer harken die Felder, der Schmied stellt hämmernd Werkzeug her – schnell stellt sich da ein gemütlicher „Wuselfaktor" wie in *Die Siedler* oder *Anno* ein. Dazu sorgen dezente Musik und stimmige Soundeffekte für Atmosphäre.

Die Polygon-Menschlein unter unserer Kontrolle sind Verbannte, daher auch der Spielname. So viel zum Story-Element in *Banished*. Doch ein erzählerischer Hintergrund ist gar nicht nötig, denn unsere Bewohner haben dringende Bedürfnisse, die unsere Aufmerksamkeit erfordern. Es gilt schützende Behausungen (Holz- oder Steinhäuser) zu errichten, für Nahrung zu sorgen sowie für Kleidung, Bildung, Gesundheit und Zufriedenheit – nicht mehr und nicht weniger. Was sich zunächst simpel anhört, entpuppt sich schnell als knifflige Angelegenheit.

Seid fruchtbar und mehret euch

Alle Bewohner sind in Familien organisiert, sie kommen zur Welt, leben und sterben – daher ist stetiger Nachwuchs wichtig. Da das Aufbauspiel Geburtenraten simuliert, müssen wir zum Beispiel darauf achten, wie alt unsere Ehepaare gerade sind, und ihnen genügend Wohnraum bieten. Doch Vorsicht: Wer zu viele Hütten baut und sich vor Kindern kaum retten kann, stellt bald fest, dass die Erwachsenen nicht rasch genug Nahrung erwirtschaften können – schwupps ist ein ganzes Dorf dem Hungertod geweiht. Auch das Klima wirkt sich drastisch aus – die Hütten benötigen Feuerholz, die Bewohner warme Kleidung für die kalten Winter. Wer dies ignoriert, sieht seine Bevölkerung jämmerlich den Erfrierungstod sterben.

Viel zu tun mit viel Geduld

Auch die Wirtschaft richtet sich nach den vier Jahreszeiten, die das Spiel in mehreren Phasen berechnet und die



Jahreszeiten und Witterung wirken sich im Spiel teils drastisch aus, was den Spieler zwar fordert, aber auch frustrieren kann.



Klasse gemacht: Die Menüs lassen sich verschieben, ein- und ausblenden, ganz wie man es möchte.

sich auf Temperatur und Witterung auswirken. Farmer bestellen etwa im Frühjahr die Felder (sofern Saatgut verfügbar ist), die dann nach und nach bis zur Erntezeit blühen und gedeihen. Doch ein schneller Frosteinbruch droht auch eine ganze Ernte zu vernichten – dann muss man schnell retten, was noch zu retten ist.

Fischer und Jäger sorgen hingegen das ganze Jahr über für Nahrung, allerdings müssen die Waidleute damit rechnen, dass die Wildtiere langsam durch die Wälder ziehen und auch mal außerhalb des Jagdgebietes verweilen. Sammler finden dafür in dichten Forsten mit genügend Altholzbeständen Beeren, Pilze und Wurzeln, während der Kräuterkundler wichtige Medizinpflanzen pflückt. Da Holz aber der wichtigste Baustoff ist, müssen regelmäßig Bäume gefällt werden, was Sammlern und Jägern die Arbeit erschwert. Deshalb setzt man Förster ein, die sich um den Erhalt der Wälder kümmern. Auch bei der Holzwirtschaft muss der Spieler also eine kluge Balance zwischen Rohstoffgewinnung und nachwachsenden Bäumen finden.

Jobmanager

Die Entfernung der Arbeiter zu ihren Einsatzorten bestimmt ihre Effektivität: Je kürzer der Arbeitsweg, desto länger kann das Männ- oder Weiblein seiner Pflicht nachkommen. Die Bewohner bekommen mit der Zeit allerdings Hunger und kehren deshalb in ihre Heime zurück, um fit zu bleiben. Gutes Mikromanagement ist entscheidend, um eine Siedlung langfristig aufzubauen und in Schuss zu halten.

Insgesamt zwanzig Berufe sind in *Banished* enthalten. Neben Rohstofflieferanten gibt es auch Handwerker wie Schmiede oder Schneider, Lehrer, Pfarrer, Händler, Brauer, Minenarbeiter, Steinmetze und vieles mehr. Das Gute dabei ist, dass jeder Einwohner jeden Job übernehmen kann. Schwieriger dagegen gestaltet sich der Umstand, dass man die Arbeitszuweisung nicht direkt am einzelnen Bewohner vornimmt, sondern über einen globalen Arbeiterpool. Das macht es vor allem in größeren Siedlungen schwer, hier die richtigen Stellschrauben zu drehen.

Durchdachte Bedienung

Ein schmuckloses, aber clever ausgetüfteltes Interface ist unsere Steuerzentrale. Sämtliche Menübildschirme lassen sich nach eigenen Wünschen verschieben sowie ein- und ausblenden. Sobald man es geschafft hat, ein Rathaus zu errichten, erhält man außerdem wichtige Übersichten zu Population, Rohstoffgewinn und vielem mehr. Trotzdem fehlt es an genreüblichen Detail-Informationen. So sehen wir beim Angler zwar prall gefüllte Kisten mit Fischen herumstehen, doch wie viele Nahrungseinheiten das sind, bleibt unbekannt. Erst wenn die Fische im Lager oder in den Häusern der Bewohner untergebracht sind, werden sie auch statistisch erfasst. Das gilt auch für alle anderen Produkte. Der besondere Reiz des Spiels liegt darin, sich dem nicht einfachen Management zu stellen. Bis man seine kleine Welt im Griff hat, vergehen schon mal zehn bis zwanzig Stunden und mehr, was für den günstigen Preis sehr ordentlich ist. Danach sinkt allerdings die Motivation, noch mal von vorne auf einer anderen Karte zu beginnen. ❑

Im Handelsposten können wir Waren am Fluss tauschen. Leider kommen die Händler nur selten.

MEINE MEINUNG |

Stefan Weiß



„Clever gemacht, aber auch gnadenlos!"

Reichen die Brennholzvorräte? Ist das Nahrungsangebot groß genug? Gibt es genügend Kleidung? Wird mir der nächste Tornado die halbe Siedlung vernichten?" – *Banished* bietet allerhand Tüftelpotenzial. Schon bei einer kleinen Ortschaft gibt es jede Menge Punkte zu beachten, die sich optimieren lassen. Klar, der Zugang zum Spiel ist sperrig und manches könnte benutzerfreundlicher sein. Mich beeindruckt aber, wie viel Umfang das Ein-Mann-Projekt bietet. Auf dem grundsolide funktionierenden Spielkonzept kann Entwickler Hodorowicz prima aufbauen, um die Spieler mit neuen Inhalten zu versorgen.

BANISHED



Ca. € 19,- (Steam)
18. Februar 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Shiny Rock Software
Publisher: Shiny Rock Software
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Auf der offiziellen Seite www.shiningrocksoftware.com ist das Spiel ohne DRM erhältlich. Im Preis ist auch ein Steam-Key enthalten.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detailreiche Spielwelt, trotz geringer Polygonzahl
Sound: Schöner Soundtrack und stimmige Effekte
Steuerung: Hervorragend konfigurierbare Maus- und Tastaturbedienung. Lediglich der Kippwinkel der Kamera ist ein schlechter Witz.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows XP SP3 / Vista / Windows 7 / Windows 8, 2 GHz Dual Core CPU, 512 MB RAM, 512 MB Grafikkarte (DX9)

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
In *Banished* ist die Welt noch in Ordnung. Ohne Militär oder Kampfelemente besteht der Gewaltgrad darin, dass man Tiere jagt oder die Bewohner an Hunger oder vor Kälte sterben. Tote werden auf Friedhöfen beerdigt, es sind keine Leichen zu sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.0 (Steam-Version)
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00
Banished lief im Test ohne Abstürze. Hier und da waren zwar kleinere Bugs zu beobachten, was den Spielfluss aber nicht nachhaltig störte.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stimmungsvolle Spielwelt
- ➕ Zufallsgenerierte Karten sorgen für Abwechslung.
- ➕ Forderndes Mikromanagement
- ➕ Schöne Wusel-Details
- ➕ Clevere Benutzeroberfläche mit frei verschiebbaren Fenstern
- ➕ Atmosphärischer Soundtrack und schöne Geräuschkulisse
- ➖ Schwerer Einstieg
- ➖ Fehlversuche und Geduld sind fest einzuplanen.
- ➖ Keinerlei Story-, Kampagnen- oder Missionsinhalte
- ➖ Detailinfos und Feedback könnten umfangreicher sein
- ➖ Keine Forschung oder freischaltbare Gebäude – man kann sofort alles bauen, dadurch sinkt die Langzeitmotiviation.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**

Die Levels strotzen nur so vor Gegnern und Geschossen. Dann heißt es ballern, ausweichen, Boni sammeln – und bloß nicht draufgehen!

Tower of Guns

Von: Marc Brehme

Ein Solo-Shooter mit Permadeath: Kann das wirklich funktionieren?

Der Solo-Shooter *Tower of Guns* kommt im Oldschool-Gewand daher und lässt sich am besten als Mix aus *Doom* und *The Binding of Isaac* beschreiben. Im Vordergrund stehen schnelle Gefechte gegen zahlreiche Gegner, während ihr euch Level für Level euren Weg durch den namensgebenden Turm der Waffen bahnt.

Überraschungspaket

Es erwarten euch sieben Areale, die aus verschiedenen Räumen zusammengesetzt sind. Deren Layout ist dabei zwar immer gleich, überrascht aber jedes Mal mit einer anderen Anordnung von Geschütztürmen und Gegnern. Und an tödlichen Gefahren mangelt es wahrlich nicht. In einem Raum fliegen euch Zahnräder und unzählige Kanonenkugeln um die Ohren, im nächsten ballern Roboter, automatische Geschütze und Flammenwerfer und im nächsten spucken Röhren riesige Stahlkugeln mit Spikes aus, die nur darauf aus sind, die Spielfigur zu zerquetschen.

Seid ihr erfolgreich und habt den Level von Feinden gesäubert, dürft ihr im nächsten ran. Schafft ihr das nicht, ist das Spiel zunächst einmal verloren. *Tower of Guns* straft euch nämlich mit Permadeath. Nach einem Bildschirmtod landet ihr im Hauptmenü und müsst von vorne beginnen. Das hört sich nerviger an als es tatsächlich ist. Im Gegensatz zu *Doom* oder *Quake* sind die Levels nämlich zufallsgeneriert und überraschen immer wieder aufs Neue.

Stirb nochmal, Sam!

Der Entwickler behauptet, man könne die Spitze des Turms und damit das Spielende in etwa zwei Stunden erreichen – entsprechende Skills vorausgesetzt. Die tatsächliche



In *Tower of Guns* tretet ihr gegen Geschütze, Roboter und andere technische Gerätschaften an.



Die Levels sind gespickt mit Boni, die ihr einsammeln könnt. Einige Perks senken auch die Gegnerstärke.


Zeit zum Verschnaufen gibt es in *Tower of Guns* nicht. Das flotte Gameplay besteht aus rennen, springen, ausweichen, ballern und dem Einsammeln von Power-ups.

Spielzeit liegt angesichts des hohen Schwierigkeitsgrades aber deutlich darüber. Diese Zeit verbringen die meisten Spieler nämlich lediglich in den ersten Levels. Es dauert eine Weile, bis man sich die notwendigen schnellen Bewegungen und Reflexe sowie das Behalten der Übersicht (wieder) antrainiert hat, um nicht bereits nach ein paar Minuten sein virtuelles Leben auszuhauchen. In *Tower of Guns* sind insbesondere die Tugenden der id-geprägten Shooterwelt der Neunziger gefragt: laufen, springen, ausweichen, den Gegner umkreisen, gleichzeitig auf ihn feuern und – auch noch treffen!

Akrobatikeinlagen

So ballert ihr euch in hektischer Überlebensmanier im Sekundentakt durch unzählige Gegner, während ihr gleichzeitig Dutzenden Geschossen ausweicht, die euch um die Ohren pfeifen. In der Luft lassen sich bis zu vier Sprünge kombinieren, um etwa breite Abgründe überwinden und in große Höhen vordringen zu können. Besiegte Gegner hinterlassen Münzen und Power-ups. Mit Letzteren lässt sich etwa auch die Geschwindigkeit der Spielfigur erhöhen. Für jede der zehn freischaltbaren Waffen gibt es fünf Upgrades, die ihr euch durch erspielte Erfahrungspunkte oder an versteckten Verkaufsstationen gegen klingende Münze beschaffen könnt – allerdings lässt sich immr nur eines davon einsetzen.

So gelungen das Artdesign und die Levelarchitektur sind, so frustrierend ist es, wenn frisch erspielte Boni nach jedem Exitus teilweise hinfällig sind. Neben dem unzureichenden Trefferfeedback der eigenen Figur bei erlittenem Schaden kratzen auch das zu simpel gehaltene Upgradesystem, das sich trotz zufälliger Gegnerplatzierung schnell wiederholende Gameplay sowie die fehlenden Mehrspielermodi an der Spielspaßwertung. ❑

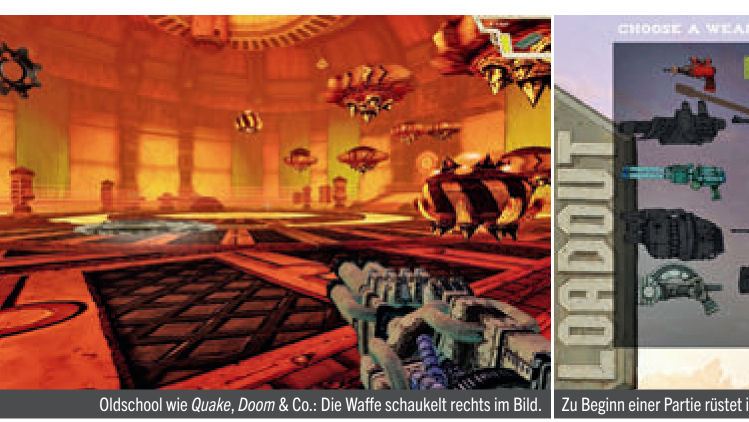
MEINE MEINUNG |

Marc Brehme




„Für Shooter-Veteranen mit Frustresistenz."

Es ist bemerkenswert, was das Ein-Mann-Team Joe Mirabello in 18 Monaten Programmierarbeit hier geschaffen hat. *Tower of Guns* ist kein Spiel für jedermann. Durch seinen hohen Schwierigkeitsgrad und das Permadeath-Modell setzt es eine hohe Frustrationsgrenze voraus. Ich bin viele Bildschirmtode gestorben und durfte daraufhin immer das Hauptmenü begrüßen. Dennoch wagte ich gern einen neuen Versuch. Zumindest für ein Spielchen in der Mittagspause ist *Tower of Guns* immer gut, da es zumindest für solch kurze Ausflüge genügend Motiviation aus den zufallsgenerierten Herausforderungen zieht.


Oldschool wie *Quake*, *Doom* & Co.: Die Waffe schaukelt rechts im Bild.



Zu Beginn einer Partie rüstet ihr euch mit bereits freigespielten Wummen und Perks aus.

TOWER OF GUNS

Ca. € 14,-
6. März 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Terrible Posture Games
Publisher: Terrible Posture Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Unterschiedlich. Steam-Version mit Accountbindung, GoG- und Entwickler-Version kommen jeweils ohne Kopierschutz aus

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Unreal Engine 3. Stimmiges Artdesign in Comic-Grafik mit leichtem Cel-Shading-Look.
Sound: Waffeneffekte und Sounds sind okay, aber nicht herausragend. Dieses Adjektiv verdient sich der coole Soundtrack, der prima zur Atmosphäre beiträgt.
Steuerung: Klassische Shooter-Steuerung mit Maus und Tastatur, Tastenbelegung anpassbar.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: keine offiziellen Angaben des Herstellers zur Windows-Version, CPU und RAM. Grafikkarte sollte jedoch mindestens einer GeForce 8800 oder 9800 entsprechen.
Empfehlenswert: Windows Vista/7, Quad-Core CPU mit 2,4 GHz, 3 GB RAM, 3 GB Festplattenspeicherplatz, Geforce 275 GTX (512 MB RAM)

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Unblutige Kämpfe gegen Roboter, Geschütztürme und andere (mechanische) Bossgegner.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 5:40
Wir testeten die Steam-Version. Dabei kam es weder zur Abstürzen noch traten Bugs oder sonstige technische Probleme auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schnelles, dennoch präzises Spielgefühl
- ➕ Stimmiges Artdesign
- ➕ Teils imposante Architektur
- ➕ Beeindruckende Boss-Gegner
- ➕ Viele Perks und Waffenupgrades
- ➕ Durchgänge laufen durch zufallsgenerierte Levels immer anders ab …
- ➖ … dennoch repetitives Gameplay
- ➖ Hoher Schwierigkeitsgrad
- ➖ Frustrierender Verlust von Boni und Upgrades
- ➖ Mangelhaftes Trefferfeedback im Bezug auf eigene Spielfigur
- ➖ Geschehen schnell unübersichtlich
- ➖ Keine Mehrspieler-Modi

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**

Die Quicktime-Events sind ungenau und bereits nach einer kurzen Zeit nervig. Die Schusswechsel bieten deutlich mehr Kurzweil.

Rambo: The Video Game

Von: Sascha Lohmüller

Wozu ist das? Um die ersten drei *Rambo*-Filme nachzuspielen. Und was macht es? Keinen Spaß.



Grundsätzlich werden wir als Spieletester ja schon einmal skeptisch, wenn uns direkt im Startmenü eines Spiels die ersten drei Übersetzungsfehler auffallen. Da heißt dann das Grafik-Menü „Bildbearbeitung", die Texturqualität „Pappequalität" und der Beenden-Button „Ausgang". Und einen Mausklick weiter erwartet uns im Hauptmenü die „Missinonsauswahl". Keine guten Vorzeichen für *Rambo: The Video Game*, doch noch lassen wir uns davon nicht beeindrucken. Schließlich gehört Vietnam-Veteran John Rambo neben Mad Max, John McClane, Indy und Roger Rabbit zu den Action-Heroen unserer Kindheit.

Failshooter-Einlagen

Doch machen wir es kurz: Auch das Spiel kann nicht einmal ansatzweise das halten, was die trashig-charmante Vorlage eigentlich verspricht. Mehr noch: *Rambo: The Video Game* enttäuscht sogar die nach den ersten Trailern nicht allzu hoch gesteckten Erwartungen. Denn eigentlich sah es so aus, dass uns ein in Maßen unterhaltsamer Ego-Shooter erwarten würde. Das fertige Produkt ist aber ein reinrassiger Railgun-Shooter, wie man sie aus den Spielhöllen der 80er-Jahre kennt, angereichert mit einer Fülle an Quicktime-Events.

Das wäre im Ansatz aber gar nicht mal schlimm, denn die *Moorhuhn*-Vorfahren hatten damals ja durchaus ihren Charme und würden immerhin perfekt zum Zeitgeist der damaligen Filme passen. Allerdings wurde selbst diese recht simple Gameplay-Mechanik verhunzt.

Beispiel 1: Des Öfteren ist es in den Schusswechseln so, dass ihr es mit einer fast schon lächerlich übertrieben großen Übermacht zu tun habt. Per se nicht verkehrt, schließlich sorgt das für einen angenehm hohen Schwierigkeitsgrad. Wer jedoch nicht permanent ins virtuelle Gras beißen will, muss in solchen Szenen das Feindfeuer abpassen und die Nachladepausen der Gegner nutzen. Blöd nur, dass genau dies manchmal verbuggt ist und Gegner trotz eingespieler Nachladeanimation auf auf euch feuern. Oder einfach nur dastehen und eigentlich nichts tun, während Rambo Schaden nimmt. In diesem Fall schlägt der angenehm hohe Schwierigkeitsgrad schnell in Frust um, da die Schuld eben nicht beim Spieler liegt, sondern das Ableben der schlampigen Programmierung geschuldet ist.

Beispiel 2: Um für etwas Abwechslung zu sorgen, haben die Entwickler einige Schleichpassagen ins Spiel eingebaut. Dann schnappt sich Rambo seinen berühmt-berüchtigten Compoundbogen und schlängelt sich durchs Unterholz, um Gegner lautlos und einzeln zu beseitigen. Und auch hier gilt: Klingt ganz nett, hat aber einen Haken. Die Modelle der Charaktere sind nämlich ebenfalls suboptimal designt.

Die Schießereien sind recht unterhaltsam, allerdings trüben diverse Bugs die Stimmung.

Nach jedem Kapitel wird abgerechnet und ihr erhaltet Erfahrung. Mit jedem Level schaltet ihr Upgrades frei.

Einer der „Höhepunkte" im Spiel: Mit Explosiv-Pfeilen zerlegt ihr dieses Dorf voll böser Kommunisten.

Da fliegt ein Pfeil schon mal durch die Brust oder den Arm, ohne dass dies den Gegner sonderlich beeindruckt. Die Krux an der Sache: Während Rambo in allen anderen Levels Kugeln einsteckt als gäbe es kein Morgen, wird in den Schleichlevels jede Unachtsamkeit – und dazu zählen vorbeifliegende Pfeile – mit einem sofortigen fatalen Kopfschuss bestraft. Fair ist was anderes.

Und schließlich Beispiel Nummer 3: Die Quicktime-Events haben wir so auch schon in zig anderen Spielen besser gesehen. Rasante Passagen, in denen nicht geballert wird, inszeniert *Rambo: The Video Game* nämlich als Reaktionstest mit eingeblendeten Tasten. Als wäre das nicht schon ermüdend genug, sind Timing und Genauigkeit mitunter auch eher Glückssache. Mithilfe eines recht früh freischaltbaren Perks führt ihr die Quicktime-Einlagen übrigens ad absurdum: Sie schlagen dann einfach nicht mehr fehl. Zumindest meistens, denn auch hier regiert manchmal noch der Zufall. Der Rest der Freischalt-Skills ist übrigens vernachlässigbar – eine längere Wut-Dauer, mehr Schaden, mehr Gesundheit. Nett, aber mehr auch nicht.

Was für ein Drama?!

Am meisten haben wir uns aber darüber geärgert, dass *Rambo* teilweise sogar die Filmvorlage mit Füßen tritt. Könnt ihr euch beispielsweise an die Stelle aus dem ersten Film erinnern, in der Rambo rund 150 Polizisten mit einem MG über den Haufen mäht? Nein? Wir nämlich auch nicht. Wo der erste Film noch ein gesellschaftskritisches, tragisches Drama war, verflachen die entsprechenden Kapitel im Spiel zu einer stumpfen Ballerei, wie man sie aus den späteren Filmen kennt – schwach. Gerade hier hätte *Rambo: The Video Game* ein paar Pluspunkte sammeln können, wenn es schon aus spielerischer Sicht hakt. Chance vertan. ❑

MEINE MEINUNG |

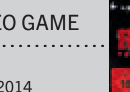
Sascha Lohmüller



„Dein Krieg ist vorbei, John."

Dass *Rambo* kein Knaller wird, das war bereits im Vorfeld absehbar. Screenshots, Trailer oder alles, was im letzten Jahr auf der Gamescom gezeigt wurde, versprachen aber zumindest einen netten Ego-Shooter für Fans. Dass am Ende nicht einmal der dabei herumkam, ist dann letztlich doch enttäuschend. Ich habe nichts gegen altmodische Railshooter, nur sollten die dann auch optimal funktionieren, wenn man schon ein so simples Genre bedienen will. Fast noch ärgerlicher ist aber, dass der großartige erste *Rambo*-Film hier zu einem 08/15-Action-Kracher verkommt – das hat das toll gespielte Drama nicht verdient.

RAMBO:
THE VIDEO GAME



Ca. € 30,-
21. Februar 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rail-Shooter
Entwickler: Teyon
Publisher: Koch Media
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel muss mit einem Steam-Account verknüpft werden. Eine Kopie davon will aber eh niemand.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Erstaunlich schöne Vegetation, mittelprächtige Rest-Umgebungen, unfassbar grausige Charaktermodelle
Sound: Original-Filmzitate von Sly Stallone und Richard Crenna – atmosphärisch!
Steuerung: Simples *Moorhuhn*-Geballer per Maus und Tastatur, unzählige, teils ungenaue Quicktime-Events

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Ein zweiter Spieler kann ein zweites Fadenkreuz bewegen. Wie das dann mit der Rambo-Ein-Mann-Armee in Einklang gebracht wird, ist anscheinend egal.
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Core 2 Duo @2,8 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 / Radeon HD 3870 (Herstellerangaben)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Wie in den Filmen spritzt das Blut literweise und bei den Explosionen zerlegt es Gegner schon einmal in ihre Einzelteile – *Rambo* gehört sowohl in Spiel- als auch in Heimkino-Form absolut nicht in Kinderhände.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 03:45
Neben den im Text erwähnten Bugs stürzte das Spiel auch noch dreimal während der rund vier Stunden ab – unschön.

PRO UND CONTRA

- ➕ Viele Original-Soundsamples
- ➕ Im Grunde charmante Idee
- ➖ Diverse Bugs und Abstürze
- ➖ Quicktime-Events nerven schnell
- ➖ Stark schwankender Schwierigkeitsgrad
- ➖ Sehr unzeitgemäße Aufmachung, gerade was Charaktermodelle anbelangt
- ➖ Mitunter völlig von der Filmvorlage abweichend
- ➖ Aufgesetzte Upgrades und Koop-Partien

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES
SPIELSPASS
WERTUNG **35**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid

Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

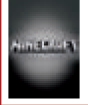
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo

Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft

Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies

Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal 2

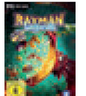
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



+ Portal – Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

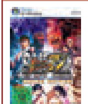
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Rayman Legends

Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Super Street Fighter 4 Arcade Edition

Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

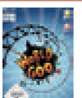
Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition

Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo

Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Redakteure zeigen euch ihre Spiele-Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele, die von uns in den Einkaufsführer aufgenommen werden, erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.
- Über aktuelle DLCs, Sondereditionen oder Neuauflagen zu bereits erschienenen Spielen berichten wir zwecks Hilfe bei der Kaufentscheidung.

Online-Rollenspiele

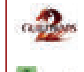
Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online

Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

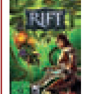
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Guild Wars 2

Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

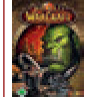
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



Rift

Getestet in Ausgabe: 04/11
Rift bietet einen bewährten, wenig innovativen, nichtsdestotrotz sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System und einem flexiblen Talentsystem. Und das alles gratis, denn *Rift* ist Free2Play.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft

Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic

Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Ego-Shooter (Einzelspieler)

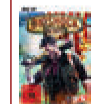
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock

Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



Bioshock Infinite

Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

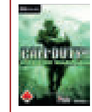
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



Borderlands 2

Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

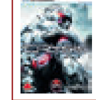
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



Call of Duty: Modern Warfare

Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis

Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



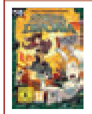
Far Cry 3

Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action“!



Goodbye Deponia
Getestet in Ausgabe: 11/13
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Vorher unbedingt Teil 1 und 2 spielen!

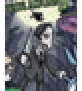
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

Chaos auf Deponia Getestet in Ausgabe: 11/12
Der zweite Akt bietet eine höhere Gag-Dichte als der Serienbeginn.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

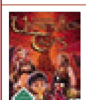
Deponia Getestet in Ausgabe: 02/12
Das offene Ende des Debütspiels ergibt ohne die Nachfolger keinen Sinn.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	84



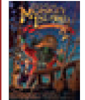
Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



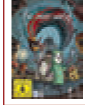
Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86



The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86

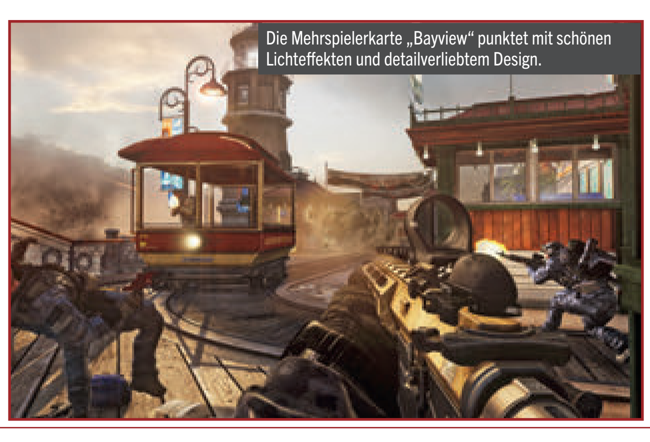


The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

Call of Duty: Ghosts – Onslaught

Das erste Kartenpaket zum Multiplayer-Shooter glänzt mit zwei sehr guten Umgebungen (dem idyllischen „Bayview“ und dem nebligen „Fog“), einer ordentlichen Ergänzung des Map-Angebots („Containment“ spielt in einer vom Krieg gezeichneten Stadt) und einem Flop („Ignition“, ein langweiliges Remake von „Scrapyard“ aus *Modern Warfare 2*). Eine Besonderheit ist die Möglichkeit, den eigenen Charakter auf „Fog“ durch das Erfüllen einer speziellen Herausforderung in den psychopathischen Axtmörder Michael Myers aus der *Halloween*-Filmreihe zu verwandeln. Schräg! Für den Kaufpreis von 15 Euro enthält *Onslaught* zudem noch eine Ergänzung des Extinction-Spielmodus: Auf einer neuen, großen Map balgen sich vier Spieler kooperativ mit KI-Aliens, dazu gibt es erstmals eine grobe Handlung und zwei fette Bossgegner.



Die Mehrspielerkarte „Bayview“ punktet mit schönen Lichteffekten und detailverliebtem Design.

Battlefield 4: Second Assault

Die DLCs der *Battlefield*-Serie mögen viele Tugenden haben, ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis gehört aber seit jeher nicht dazu. *Second Assault* enthält neben dem angesichts von Obliteration überflüssigen Capture-the-Flag-Modus vier Karten für den Mehrspielermodus von *Battlefield 4* und kostet 15 Euro. *Battlefield 3*-Kenner sind mit diesen „neuen“ Maps schon vertraut: Bei den 2014-Versionen von „Kaspische Grenze“, „Operation Métro“, „Golf von Oman“ und „Firestorm“ handelt es sich um leicht angepasste Varianten einiger der beliebtesten Schlachtfelder aus dem Vorgänger. Der DLC betreibt somit lediglich Recycling, auch wenn sich Dice bei der Überarbeitung Mühe gegeben hat. So sind die Levels gezeichnet von den Gefechten im Vorgänger, das Map-Layout ist leicht verfremdet. Zudem haben die Entwickler die Levolution-Elemente aus *Battlefield 4* eingebaut. Der Funkturm in der Mitte von „Kaspische Grenze“ lässt sich etwa sprengen, seine Trümmer geben anschließend am Boden gute Deckung. Auf „Operation Métro“ stehen derweil zusätzliche Wege zur Verfügung, unter anderem ein Aufzug. „Golf von Oman“ wird mit *Second Assault* auch grafisch aufgemöbelt: Im Verlauf einer Partie zieht hier ein spektakulärer Sandsturm auf. Die Enttäuschung des Kartenpakets ist „Firestorm“: Erstens gab es in *Battlefield 3* bedeutend bessere Maps und zweitens sind die Jet-Piloten auch in der Neuauflage übermächtig.



„Kaspische Grenze“ kommt im neuen Herbst-Look daher; der Funkturm in der Mitte lässt sich sprengen.

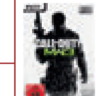
Multiplayer-Actionspiele

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



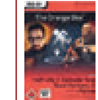
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks und Koop-Fans haben am Spec-Ops-Modus ihre Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84



World of Tanks
Nicht getestet
Unkomplizierte Free2Play-Panzerschlachten auf Dutzenden Karten. Abwechslungsreiche Spielmodi, ein ausgefeiltes Level-System und spannende Team-Gefechte sorgen für ausgezeichnete Langzeitmotivation. Prima: Der Echtgeld-Einsatz bringt keine unfairen Vorteile.

Untergenre:	Action-Simulation
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Wargaming
Wertung:	--

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

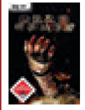
Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

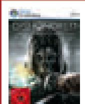
Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

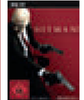
Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, die engagierte Fans mittels etlicher (Grafik-)Mods kostenlos erweitert haben.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

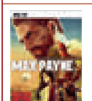
+ GTA 4: Episodes from Liberty City — Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren

Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	90



Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88

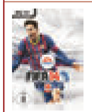


Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

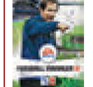
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



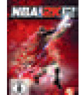
FIFA 14
Getestet in Ausgabe: 11/13
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



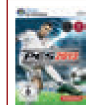
Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmert ihr euch um alle sportlichen und finanziellen Belange eures Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe sorgt im Gegensatz zu den schwächeren Nachfolgern für Langzeitspaß, trotz veralteter Datensätze.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der realistischen Partien so, als säßt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder werft Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90

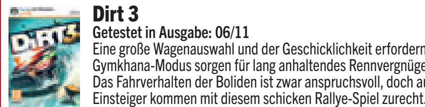


PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

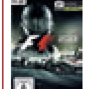
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlt ihr euch wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Resident Evil 4: Ultimate HD Edition

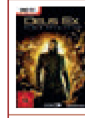
In *Resident Evil 4* gibt es keine untoten Zombies, stattdessen stolpern infizierte Menschen auf den Spieler zu. Der HD-Neuauflage des Action-Adventures von 2005 haftet dennoch der modrige Geruch des Grabes an: Die Grafik, obwohl sie Auflösungen bis 1080p und eine Bildwiederholrate von 60 fps unterstützt, hinkt aktuellen Spielen meilenweit hinterher und entspricht zu großen Teilen der Xbox-360-Version aus dem Jahre 2011. Texturen sind entweder ein unidentifizierbarer Brei oder wirken an den wenigen Stellen, wo neue Level-Tapeten zum Einsatz kommen, arg steril und schaden so der Atmosphäre. Immerhin: Die Lichteffekte und Charaktere sehen besser aus als im ungepatchten PC-Original von 2007. Im Vergleich zu dieser berüchtigten Lotter-Umsetzung kommt auch die PC-Steuerung minimal verbessert daher. Wir empfehlen jedoch dringend ein Gamepad; mit Maus und Tastatur ist es ein Kreuz, Held Leon durch die Monstermassen zu lenken, da der Protagonist nicht zur Seite ausweichen („strafen") kann. Das Inventar weigert sich zudem, den Mauszeiger zu nutzen. Die Lieblosigkeit dieser Portierung setzt sich in den Menüs fort, die mit ihrer riesigen Schriftart 1:1 aus der Konsolenversion stammen. Der Gipfel ist das Fehlen einer Option, das Spiel zu beenden. Unser Rat: Finger weg!



Tada, das hier nennt Entwickler Capcom „HD-Texturen".

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

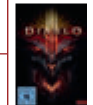


Deus Ex: Human Revolution

Getestet in Ausgabe: 09/11

Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

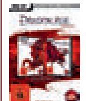


Diablo 3

Getestet in Ausgabe: 06/12

Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert. Solospieler ärgern sich über den fehlenden Offline-Modus.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	91



Dragon Age: Origins

Getestet in Ausgabe: 12/09

Würdiger Nachfolger zur *Baldur's Gate*-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit *Herr der Ringe*-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müsst ihr aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit

Getestet in Ausgabe: 02/10

In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87

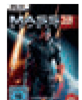


Fallout 3

Getestet in Ausgabe: 01/09

Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3

Getestet in Ausgabe: 04/12

Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielt aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmt euren Spielstand!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

+ Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10

Toll inszenierter Mittelteil der spannenden Science-Fiction-Geschichte

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08

Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85

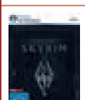


Path of Exile

Getestet in Ausgabe: 13/12

Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Getestet in Ausgabe: 12/11

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition

Getestet in Ausgabe: 06/12

Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08

Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87

Diablo 3: Patch 2.0.3

Einen Monat vor dem Release des Add-ons *Reaper of Souls* hat Blizzard einen großen Patch für das Hauptspiel veröffentlicht. Neben zig Detailverbesserungen findet sich die wichtigste Änderung im Beutesystem, kurz „Loot 2.0" getauft: Dadurch haben die Spieler nicht nur eine höhere Chance auf legendäre Gegenstände, auch die Werte der Ausrüstung richten sich nun stärker nach der gespielten Klasse. Da auch das heftig umstrittene Auktionshaus am 18. März 2014 abgeschaltet wurde, fühlt sich die Beutejagd deutlich belohnender an. Nebenbei wurden auch die alten Schwierigkeitsgrade über Bord geworfen, stattdessen wählt man frei aus mehreren neuen Stufen und muss das Spiel nicht viermal nacheinander durchspielen. Außerdem wurde das Paragon-System verändert, der Spieler kann nun für jeden Paragon-Levelaufstieg einen Punkt auf verschiedene Attribute verteilen.

Fazit: Dank dem Patch findet *Diablo 3* zu einer Form, die Fans schon zum Release erwartet hatten.

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404

Getestet in Ausgabe: 08/09

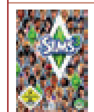
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11

Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Die Sims 3

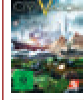
Getestet in Ausgabe: 07/09

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5

Getestet in Ausgabe: 10/10

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmt die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization 5: Gods and Kings — Getestet in Ausgabe: 07/12

Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

Publisher:	2K Games
Wertung:	89

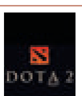


Company of Heroes 2

Getestet in Ausgabe: 07/13

Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



Dota 2

Nicht getestet

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	MOBA
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Valve
Wertung:	--

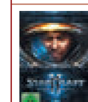


Empire: Total War

Getestet in Ausgabe: 05/09

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



Starcraft 2: Wings of Liberty

Getestet in Ausgabe: 09/10

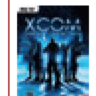
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

+ Starcraft 2: Heart of the Swarm — Getestet in Ausgabe: 04/13

Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)



XCOM: Enemy Unknown

Getestet in Ausgabe: 11/12

Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

+ XCOM: Enemy Within — Getestet in Ausgabe: 12/13

Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner

Publisher:	2K Games
Wertung:	91



Dank großem Patch wird das Hauptspiel in vielen Details verbessert – unabhängig vom Add-on *Reaper of Souls*.



Quentin Tarantinos Oscar-prämierter Blockbuster *Inglourious Basterds* (rechts im Bild) ist mit mehreren Millionen Euro deutscher Filmfördergelder realisiert worden. Der Film aus dem Jahr 2009 ist ab 16 Jahren freigegeben und strotzt nur so vor Hakenkreuzen. Hingegen reichte bei Ubisofts Rollenspiel-Satire *South Park: Der Stab der Wahrheit* ein einziges übersehenes verfassungsfeindliches Symbol für eine aufwändige Rückruf-Aktion.

Fotos: shutterstock.com / BEELDPHOTO / Kekyalyaynen / Universal Pictures / Montage: PC Games

Der Haken mit dem Kreuz

Von: Matti Sandqvist

Was in Spielfilmen toleriert wird, ist bei Computerspielen ein absolutes No-Go. Wie kommt es zu dieser Ungleichbehandlung?

In keinem anderen demokratischen Land der Welt herrschen strengere Regeln beim Spieleverkauf als in Deutschland. Neben den international gängigen Auflagen für die Darstellung von Gewalt, Sex und Drogenkonsum müssen Spielepublisher hierzulande peinlichst darauf achten, dass keine verfassungsfeindlichen Symbole wie etwa Hakenkreuze in ihren Titeln vorkommen. Dass die öffentliche Darstellung von NS-Symbolen in der Bundesrepublik verboten ist und gar strafrechtlich verfolgt wird, hat aufgrund der deutschen Geschichte berechtigte und nachvollziehbare Gründe und sollte – um es von vornherein klarzustellen – unserer Meinung nach auch nicht erlaubt sein, falls sie auch nur im Geringsten zur Verbreitung von rechtsradikalem Gedankengut beiträgt.

Laut Paragraph 86 des deutschen Strafgesetzbuches wird die öffentliche Darstellung von verfassungsfeindlichen Symbolen – oder von Symbolen mit großer Ähnlichkeit – mit einer Freiheitsstrafe von bis zu drei Jahren oder mit einer Geldstrafe geahndet, es sei denn, das betroffene Werk trägt zur Förderung von Kunst und Wissenschaft bei oder dient der politischen Aufklärung im Sinne der Verfassung. Diese Ausnahmeregelung wird in der sogenannten Sozialadäquanzklausel festgehalten und erlaubt etwa Lehrbüchern oder Dokumentarfilmen die Verwendung von NS-Symbolen.

Für eine gewisse Verwirrung sorgt aber, dass offenbar auch in reinen Unterhaltungsfilmen wie *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug* oder *Inglourious Basterds* Hakenkreuze vorkommen dürfen, während die Verwendung von NS-Symbolen in Computerspielen bis heute untersagt ist. Dieser Ungleichstellung wollen wir auf den Grund gehen und anhand von Beispielen verdeutlichen, mit welchen Schwierigkeiten die Spielebranche in Deutschland zu kämpfen hat.

Ein Teufelskreis

Für die Ausnahme bei Filmen sorgt die in der Klausel enthaltene Regelung über die Förderung der Kunst und der Wissenschaft. Denn vor einem Gericht konnten die Filmvertreiber in Deutschland des Öfteren den künstlerischen oder den bildenden Aspekt ihrer Werke nachweisen und so die Filme ohne Zensur in die Kinos bringen. Auch

INTERVIEW MIT **UWE ENGELHARD**



***South Park: Der Stab der Wahrheit* erschien nicht wie geplant am 6. März in Deutschland. Ubisoft musste den Release kurzfristig verschieben. Der Grund: Offenbar wurde bei der Zensur des von Obsidian Entertainment entwickelten Rollenspiels ein Hakenkreuz übersehen und nicht entsprechend entfernt. Spiele mit NS-Symbolen erhalten in Deutschland in der Regel keine USK-Kennzeichnung und dürfen somit nicht verkauft werden.**
Bei Unterhaltungsfilmen wie *Indiana Jones* oder *Inglourious Basterds* ist das anders. Die erhalten eine Kennzeichnung und dürfen in Kino und TV gezeigt werden. Wie kommt es zu dieser Ungleichbehandlung? Diese Frage richteten wir an die Oberste Landesjugendbehörde (OLJB). Für das Interview stand uns Uwe Engelhard, Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK, Rede und Antwort.

PC Games: Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) versagt in der Regel die Kennzeichnung von Videospielen aufgrund von sogenannten NS-Symbolen, während Unterhaltungsfilme wie *Indiana Jones* oder *Inglourious Basterds* eine Kennzeichnung bekommen. Wie kommt es zu dieser Ungleichbehandlung?

Engelhard: „Videospiele und Filme haben viele Gemeinsamkeiten, aber auch wesentliche Unterschiede. Beide sind audiovisuelle Medien, doch im Gegensatz zum Film sind Videospiele interaktiv. Ein Spieler ist also nicht nur Rezipient eines feststehenden Inhalts, sondern kann als Akteur in die Handlung eingreifen, die Spielwelt gestalten und so neue Bedeutungszusammenhänge konstruieren.
Kurz: Spiele sind keine Filme! Deshalb ist es auch legitim, wenn Spiele und Filme in bestimmten Punkten unterschiedlich behandelt werden.“

PC Games: Am 24. Januar 2014 gab die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle in einer Pressemeldung bekannt, dass die Leitkriterien der USK nun den Kunstaspekt von Spielen würdigen. Wird diese Änderung der Kriterien dazu führen, dass Videospiele mit verfassungsfeindlichen Symbolen in Zukunft in einzelnen Fällen eine USK-Kennzeichnung bekommen?

Engelhard: „Die USK-Leitkriterien wurden nun – verkürzt gesagt – dahingehend konkretisiert, dass Computerspiele Kunst sein können. Für die Prüfpraxis ist das nichts Neues. Schon jetzt werden in den Prüfungen künstlerische Aspekte in Spielen beachtet, wie zum Beispieldie audiovisuelle Gestaltung, dramaturgische Elemente oder die Charakterdarstellung. Wenn es um die Darstellung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen geht, liegt der Fall aber ganz anders. Denn laut Gesetz ist die Verwendung solcher Kennzeichen grundsätzlich strafbar. Ausnahmen sind nur in sehr engen Grenzen zulässig – unter anderem, wenn diese der „Kunst dienen“. Und hier sagt die derzeitige Rechtsprechung eindeutig, dass in Computerspielen keine Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen gezeigt werden dürfen. Deshalb besteht kein Handlungsspielraum für die Änderung der bisherigen Verwaltungspraxis. Eine Neubewertung wäre nur dann möglich, wenn die Gerichte anders entscheiden würden und dabei klarstellen, dass und gegebenenfalls unter welchen Bedingungen Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen in digitalen Spielen nicht strafbar sind.“

> „Schon jetzt werden in den Prüfungen künstlerische Aspekte beachtet. “
>
> Uwe Engelhard, Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (USK)

die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK), das Pendant zur Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), vergibt Alterskennzeichnungen für Filme mit Hakenkreuzen, während es bei der USK gang und gäbe ist, dass Spiele mit verfassungsfeindlichen Symbolen keine Kennzeichnung bekommen.
Dadurch, dass die USK Spielen mit Hakenkreuzen die Kennzeichnung verweigert, ergibt sich ein Teufelskreis für die Spielepublisher in Deutschland: Die Hersteller können – oder wollen – es aus wirtschaftlichen Gründen gar nicht zu einer Gerichtsverhandlung kommen lassen, da sie ohne ein USK-Siegel ihr Produkt in Deutschland nicht im Handel anbieten können. Ein Spiel ohne USK-Kennzeichnung kann zudem von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert werden – das Werk darf dann weder öffentlich verkauft noch darf Werbung für das Produkt gemacht werden. Zudem ist nach einer möglichen USK-Kennzeichnung nur die erste Hürde für einen Publisher bewältigt, denn die USK ist kein Gericht und so könnte die Staatsanwaltschaft ein Verbot und die Beschlagnahmung eines Titels auch nach der Veröffentlichung mit USK-Alterskennzeichnung anfordern.

Es kann Monate oder gar Jahre dauern, bis ein Gerichtsurteil gesprochen ist und die Wahrscheinlichkeit, dass ein Spielehersteller den künstlerischen Aspekts seines Titels vor einem Richter beweisen kann, ist nicht gerade riesig. Man merkt: Ein Publisher mit wirtschaftlichen Interessen und Erfahrung wird es tunlichst vermeiden, in Deutschland ein Spiel mit Hakenkreuzen herauszubringen. Im Interview mit dem Anwalt Stephan Mathé äußert sich der Experte für gewerblichen Rechtsschutz ebenfalls so, dass er es zurzeit keinem Mandanten anraten würde, Hakenkreuze in einem Computerspiel zu belassen.

Ebenso einleuchtend ist, dass kaum ein Hersteller Interesse daran hegt, eine Lanze für die Darstellung von Hakenkreuzen zu brechen. Zum einen vermissen die wenigsten Spieler die verfassungsfeindlichen

INTERVIEW MIT STEPHAN MATHÉ

Rechtsanwalt Stephan Mathé (40) ist Fachanwalt für gewerblichen Rechtsschutz (Urheber-, Marken- und Wettbewerbsrecht), Lehrbeauftragter für Medienrecht und Partner der Hamburger Medien- und Wirtschaftskanzlei „Rode + Mathé Rechtsanwälte“. Er vertritt führende Videospielentwickler und Publisher u.a. in Alterseinstufungs- und Jugendschutzverfahren. Vor seiner Tätigkeit als Anwalt war Mathé als Lokalisierungs- und Produktmanager für den Publisher Eidos tätig und betreute Spiele wie *F1 World Grand Prix*, *Commandos* und *Resident Evil*. Während seiner juristischen Ausbildung arbeitete er für die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM).



PC Games: Die Verwendung von verfassungsfeindlichen Symbolen ist in Deutschland verboten. Eine Ausnahme bietet die sogenannte Sozialadäquanzklausel in § 86 Abs. 3 des Strafgesetzbuches. Diese Klausel erlaubt die Verwendung von verfassungsfeindlichen Symbolen, wenn es der Förderung von Kunst und Wissenschaft oder der politischen Aufklärung im Sinne der Verfassung dient. Warum kann die Filmindustrie von dieser Klausel seit Jahren Gebrauch machen und Unterhaltungsfilme wie *Inglourious Basterds* in Deutschland mit Hakenkreuzen herausbringen, während die Spieleindustrie immer noch bei verfassungsfeindlichen Symbolen zur Zensurschere greifen muss?

Mathé: „Da diese Thematik sehr sensibel ist, möchte ich eingehend eines klarstellen: Persönlich verabscheue ich rechtsradikales Gedankengut aufs Tiefste. Wenn es also erwiesen wäre, dass die Verwendung von Nazi-Symbolen, insbesondere des Hakenkreuzes, in den Medien nachweislich dazu beiträgt, dass eine derartige Gesinnung in irgendeiner Weise gefördert wird, dann sollten wir alle entschieden dafür eintreten, dass sämtliche Hakenkreuze sofort aus allen deutschen Medien verschwinden – egal ob Kino, TV, Buch oder Videospiel. Dies scheint aber offensichtlich nicht der Fall zu sein, da Hakenkreuze nach wie vor in den Medien zu sehen sind. Die Frage, um die es hier geht, ist also in der Tat, warum Medien wie TV und Kino solche Symbole zeigen dürfen, wohingegen Videospiele dies nicht dürfen. Die Argumentation, die man in diesem Zusammenhang immer wieder hört, ist, dass Medien wie TV und Kino viel tiefgehender und dadurch auch viel eher in der Lage sind, die NS-Thematik kritisch zu beleuchten, wohingegen Computer- und Videospiele eben schlicht Unterhaltungsspiele seien und man mithin mit einem solch sensiblen Thema nicht während einer spielerischen Betätigung vernünftig umgehen könne.
Hinzu kommt, dass man einen Film nur als passiver Betrachter verfolgt, der entsprechend die dargebotenen Inhalte kritisch bewerten kann, während man als Spieler interaktiv beteiligt ist, was ein Hinterfragen der erlebten Inhalte erschweren kann. Diese Argumentation mag auch durchaus zutreffen, wenn man Filme wie *Schindlers Liste* vergleicht mit linear aufgebauten Ego-Shootern. Eine derart klare Grenzziehung ist heute aber in den meisten Fällen kaum mehr möglich. So gibt es auf der einen Seite reine Unterhaltungsfilme wie *Indiana Jones* oder eben auch *Inglourious Basterds*, die keinerlei kritische oder besonders künstlerische Behandlung der NS-Thematik aufweisen. Auf der anderen Seite sind Computer- und Videospiele heutzutage oftmals schon so künstlerisch und tiefgehend, dass sie sehr wohl auch sozialkritische Themen glaubhaft behandeln können. Aus diesem Grund ist eine pauschale Ungleichbehandlung dieser Medien schlicht ungerecht und geht an der heutigen Medienrealität vorbei.

PC Games: Ändert die Aufnahme des Spiele-Entwicklerverbands G.A.M.E. in den Deutschen Kulturrat irgendetwas an dieser Sachlage? Hat ein Computerspiel durch die Aufnahme höhere Chancen, vor Gericht als Kunst angesehen zu werden?

Mathé: „Ich persönlich habe noch nie viel von der oftmals von Branchenvertretern geäußerten Forderung gehalten, Computer- und Videospiele als „Kulturgut anzuerkennen“. Kultur ist nichts, was formell von irgendeiner Instanz angenommen werden muss oder kann. Kultur entwickelt sich vielmehr eigenständig

Symbole als solches, viel mehr missfällt den meisten Gamern einfach die Tatsache, dass ein Titel überhaupt zensiert wird. Zum anderen wäre es wohl kaum ein guter Werbeslogan, wenn ein bunter Aufkleber mit „Jetzt auch mit Hakenkreuzen!“ eine Spieleverpackung schmücken würde. Daher versuchen Publisher lieber, ein Spiel „komplett uncut“ auf den Markt zu bringen. Das ist übrigens in ihren Augen oft bereits dann der Fall, wenn lediglich die NS-Symbole aus einem Titel entfernt wurden, während etwa übermäßig brutale Szenen nicht zensiert wurden.

Positive Tendenzen

Aus diesen Gründen kam es in den letzten Jahren zu keiner Gerichtsverhandlung, die für einen Präzedenzfall hätte sorgen können. Ob sich die Lage seit dem letztem verhandelten Fall aus dem Jahr 1994 verändert hat, bei dem es um einen Ego-Shooter mit Nazis als Feinde ging, der beschlagnahmt wurde, lässt sich schwer sagen.

Es gibt Tendenzen, die dafür sprechen, dass Computerspiele heute als Kulturgut gelten und somit einzelne Titel vor einem Gericht als Kunst angesehen werden könnten. Zum Beispiel wurde der GAME Bundesverband 2008 in den Deutschen Kulturrat aufgenommen und die USK hat am 24. Januar 2014 bekanntgegeben, dass sie ab sofort auch den künstlerischen Aspekt von Computerspielen bei der Vergabe der Kennzeichnungen würdigen werde. Doch weder der Deutsche Kulturrat noch die USK sind legislative oder juristische Entscheidungsträger und somit könnte eine Änderung der Sachlage in der Causa Hakenkreuze erst dann stattfinden, wenn ein Publisher mit einer entsprechenden Klage vor Gericht zieht.

Wie erwähnt, kann dieser Weg für große, internationale Publisher so gut wie ausgeschlossen werden. Was die kleineren Hersteller angeht, gibt es mit Reality Twist tatsächlich eine Firma in Deutschland, die unter Umständen für den ersten Präzedenzfall sorgen könnte. Mehr hierzu lest ihr im Interview mit Sebastian Grünwald auf Seite 87.

Aus der Geschichte lernen

Wegen der hohen Kosten und des möglichen Imageschadens verwundert es nicht, dass Publisher wie Ubisoft (*South Park: Der Stab der Wahrheit*) oder Bethesda (*Wolfenstein: The New Order*) heute sehr penibel bei der Entfernung der Hakenkreuze für die deutschen Versionen vorgehen. Bethesda lässt zum Beispiel schon von Anfang an zwei unterschiedliche Versionen von *Wolfenstein: The New Order* bei Machine Games entwickeln. Eine internationale Fassung enthält Hakenkreuze, während die Version für Deutschland und Österreich schon in der Entwicklungsphase gänzlich ohne verfassungswidrige Symbole erstellt wird. Dieses Vorgehen ist

durch uns alle, die wir Medien gestalten und nutzen. Daher sind aus meiner Sicht Computer- und Videospiele schon lange Teil unserer Kultur. Dass der G.A.M.E.-Verband in den Kulturrat aufgenommen wird, ist daher nur die logische Konsequenz und nicht etwa die Voraussetzung. Eine der Ursachen dafür, dass klassische Medien wie Kino und TV noch immer anders behandelt werden als Computer- und Videospiele ist aber natürlich, dass Erstere seit Jahrzehnten in der Gesellschaft etabliert sind, wohingegen Letztere von einem gewissen Teil der Bevölkerung noch immer mit Skepsis und Abwehr betrachtet werden – wobei dieser Teil insbesondere in den letzten Jahren durch von ganz allein, und ehrlich gesagt ist sie für mich schon fast erreicht. Und dann werden auch die staatlichen Institutionen Spiele anders bewerten."

PC Games: Wie drastisch sind die Konsequenzen für einen Publisher, der ein pädagogisch wertvolles Spiel mit Hakenkreuzen in Deutschland veröffentlicht? Würden Sie einem Mandanten dazu raten, vor Gericht zu gehen und auf die Sozialadäquanzklausel zu setzen, oder eher, die verfassungsfeindlichen Symbole aus einem pädagogisch wertvollen Spiel zu entfernen?
Mathé: „Die möglichen Konsequenzen hängen natürlich vom konkreten Einzelfall ab. Das kann strafe geahndet werden kann. Dies alles sind natürlich erhebliche Risiken, sodass ich als Anwalt dem Mandanten raten würde, auf die Verwendung derartiger Symbole zu verzichten. Hinzu kommt, dass bei der Veröffentlichung von Computer- und Videospielen auch immer der Zeitfaktor eine große Rolle spielt. Es nützt dem Publisher also wenig, wenn er ein langes Gerichtsverfahren durchläuft und am Ende Recht bekommt, weil dann das Spiel schon längst veraltet sein kann. Dies führt dazu, dass in der Praxis ein solcher Fall kaum vom Publisher durchgekämpft würde. Man muss sich am Ende einfach fragen, ob sich der Aufwand lohnt. Diese Frage können vor allem

> „Ich als Anwalt würde dem Mandaten dazu raten, auf die Verwendung von NS-Symbolen zu verzichten."
>
> Stephan Mathé, Fachanwalt für gewerblichen Rechtsschutz

Family-Entertainment-Konzepte wie *Singstar*, Wii etc. deutlich geschrumpft sein dürfte. Dennoch müssen hier noch immer Ressentiments überwunden werden, wie es seinerzeit auch die Medien Kino und TV tun mussten. Auch damals war der Aufschrei groß. Diesen Kampf müssen Computer- und Videospiele erst noch gewinnen. Hier mag die Aufnahme eines Verbandes in den Kulturrat sicher nicht schaden. Viel wichtiger ist jedoch, dass alle Spieler den Spaß am Spielen nicht verlieren, auch selbstkritisch mit ihrem Medium umgehen, sich offen der Diskussion mit Andersdenkenden stellen und diesen einfach mal zeigen, wie viel Spaß ein gutes Game machen kann. Dann kommt die gesellschaftliche Akzeptanz damit beginnen, dass die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) die Kennzeichnung aufgrund enthaltener NS-Symbole versagt. Wird das Spiel dennoch veröffentlicht, droht eine Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). Dann könnte das Spiel nicht mehr über die üblichen Verkaufskanäle wie stationärer Handel oder Internetversand verkauft werden und wäre damit faktisch tot, da ein Publisher ohne diese Vertriebskanäle keinen hinreichenden Umsatz erzielen kann und das Produkt in der Regel vom Markt nimmt. Im schlimmsten Fall droht ein Strafverfahren wegen eines Verstoßes gegen besagten § 86 Strafgesetzbuch, welcher mit Freiheitsstrafe bis zu 3 Jahren oder Geld- die Spieler beantworten. Ich kann manchmal den Unmut der Fangemeinde gegenüber den Publishern nicht ganz nachvollziehen, wenn aus einem aktuellen Spiel derartige Symbole entfernt wurden. Mir persönlich ist es herzlich egal, ob beispielsweise auf den Kampfflugzeugen echte Hakenkreuze zu sehen sind oder nur Fantasiezeichen. Viel wichtiger ist mir, ob das Spiel insgesamt gut gemacht ist und vor allem Spaß bringt. So richtig es ist, für eine Gleichberechtigung von Computer- und Videospielen im Vergleich zu anderen Medien zu kämpfen, sollte man sich doch auch fragen, wie wichtig einem im Einzelfall die „historische Korrektheit" eines Spiels im Sinne korrekt wiedergegebener Hakenkreuze tatsächlich ist."

zwar aufwendig, aber Beispiele aus jüngster Vergangenheit haben gezeigt, dass bereits der kleinste Fehler zu massiven Problemen für einen Publisher führen kann.

So hatte zum Beispiel Ubisoft 2010 im Handbuch der Collector's Edition der U-Boot-Simulation *Silent Hunter 5* ein Hakenkreuz übersehen und musste den Titel in Deutschland und Österreich zurückrufen. Der französische Publisher wurde zudem mit *South Park: Der Stab der Wahrheit* zu einem Wiederholungstäter. Die Verantwortlichen hatten ein Kennzeichen einer verfassungswidrigen Organisation in der deutschen Fassung versehentlich nicht entfernt und so wurde die Auslieferung vorerst gestoppt. Ein ähnliches Schicksal ereilte auch Activisions *Wolfenstein* von 2009. Der



Auf Nummer sicher:
Damit keine Hakenkreuze in *Wolfenstein: The New Order* auftauchen, lässt Bethesda zwei unterschiedliche Versionen direkt bei Machine Games entwickeln.



Der Ego-Shooter *Wolfenstein* aus dem Jahr 2009 enthielt versehentlich ein verfassungsfeindliches Symbol. Activision zog die betroffene Version sofort zurück.

Die Auslieferung von *South Park: Der Stab der Wahrheit* musste in Deutschland und Österreich zunächst gestoppt werden, da ein verfassungswidriges Symbol übersehen wurde.

In der deutschen USK-Version von *Call of Duty: World at War* fehlte ein Mehrspielermodus, in dem man gegen Nazi-Zombies kämpfen musste.

Im Handbuch der CE von *Silent Hunter 5* wurde ein verfassungsfeindliches Symbol übersehen. Folge: Ubisoft zog die Sammleredition zurück.

Im pädagogischen Adventure *Generation Zero* geht es um das Nachkriegsdeutschland. Der Entwickler möchte ungerne auf die Darstellung von Hakenkreuzen verzichten, da das Szenario sonst nicht authentisch wäre.

Auf der Verpackung von *The Secret Weapons of the Luftwaffe* war ein kleines Hakenkreuz zu sehen.

Publisher hatte für die deutsche Version vermeintlich alle Hakenkreuze aus dem Spiel entfernt und auch eine USK-Freigabe erhalten. Jedoch hatten die Zuständigen ein NS-Symbol auf einem Plakat im Krankenhaus-Level des Spiels übersehen, also hat Activision den Titel sofort vom Markt genommen, um schwerwiegenden Konsequenzen aus dem Wege zu gehen.

Ganz so professionell ging es übrigens in den frühen 90er-Jahren in der Spielebranche nicht immer zu, wie eine Anekdote von Boris Schneider-Johne verdeutlicht. Schneider-Johne, der heute im Marketing für die Windows-Sparte von Microsoft tätig ist, arbeitete damals für Softgold. Das Unternehmen vertrieb in Deutschland die Spiele von Lucasarts und hatte unter anderem das Adventure *Indiana Jones and the Last Crusade* und die Flugsimulation *Secret Weapons of the Luftwaffe* im Sortiment. Bei *Indiana Jones and the Last Crusade* entfernte Boris Schneider-Johne erfolgreich alle Hakenkreuze mit dem Malprogramm Deluxe Paint. Bei *The Secret Weapons of the Luftwaffe* hatte Softgold sich sogar rechtlich so weit abgesichert, dass in der Anleitung des Spiels zeitgeschichtliche Fotos ohne Retusche dargestellt werden durften, da es sich um historische Dokumente handelte. Was die Verantwortlichen bei Softgold aber übersehen hatten, war ein winziges Hakenkreuz auf der Spieleverpackung. Um den Titel trotzdem auf den Markt zu bringen, mussten die Mitarbeiter von Softgold kurzerhand zum schwarzen Edding greifen und auf den ersten paar Tausend gedruckten Exemplaren die NS-Symbole übermalen.

Dass die Spieleindustrie und auch die Spiele als solches erwachsener geworden sind als es noch in den 90ern der Fall war, wird kaum jemand bestreiten. Tiefgründige Titel wie etwa *Braid* (2008) oder *Papers, Please* (2013) mit einer Botschaft auf der sogenannten Metaebene haben in unseren Augen demonstriert, dass Spiele tatsächlich eine Kunstform sind. Ob sich deshalb die Sachlage bei der Darstellung von Hakenkreuzen in Computerspielen in nächster Zeit verändern wird, wagen wir aber zu bezweifeln. Für uns als Spieletester macht es tatsächlich für die Spielspaßbewertung auch wenig Unterschied, ob in einem Titel nun verfassungsfeindliche Symbole zu sehen sind oder nicht. Was jedoch mehr als wünschenswert wäre, ist die Gleichstellung von Unterhaltungsfilmen und Computerspielen. Da Filme als Medium längst etabliert sind und Spiele derweilen noch immer mit vielen Vorurteilen zu kämpfen haben, wird es sehr wahrscheinlich noch viele Jahre dauern, bis für beide die gleichen Regeln gelten. Wir sind aber aufgrund der jüngeren Geschichte guter Dinge, dass es irgendwann so weit sein wird. Denn auch Filme mussten sich in der Entstehungszeit des Mediums durchkämpfen, um die gleichen Rechte zu bekommen wie etwa die Literatur oder die bildende Kunst. ❑

INTERVIEW MIT SEBASTIAN GRÜNWALD



Sebastian Grünwald ist Creative Director bei Reality Twist. Das Münchner Entwicklerstudio arbeitet zurzeit mit *Generation Zero* an einem pädagogischen Adventure, das im Nachkriegsdeutschland angesiedelt ist. Bereits im Jahr 2010 stieß Reality Twist das Thema Hakenkreuze in Computerspielen auf Bundesebene an und konnte den Bundestagsabgeordneten Jimmy Schulz (FDP) davon überzeugen, sich mit dem Thema zu beschäftigen.

> „Eigentlich warten alle nur darauf, dass jemand mal diesen Präzedenzfall anstößt und die Sache ein für alle Mal klärt."
>
> Sebastian Grünwald, Creative Director bei Reality Twist

PC Games: Ihr arbeitet mit *Generation Zero* an einem pädagogischen Adventure-Spiel, welches Deutschland unmittelbar nach der Kapitulation der Nationalsozialisten thematisiert. Für dieses Spiel wäre es aus Gründen der Authentizität naheliegend, dass etwa Hakenkreuze im Spiel vorkommen. Nun verbietet das deutsche Gesetz grundsätzlich die Darstellung verfassungsfeindlicher Symbole. Könnte euer Spiel auch ohne die Darstellung von Hakenkreuzen auskommen?
Grünwald: „Natürlich könnten wir unsere Geschichte auch beschneiden und auf die Darstellung von Hakenkreuzen verzichten. Für mich persönlich wäre diese Zensur allerdings ziemlich schade, denn gerade das Thema der Entnazifizierung, das wir behandeln wollen, hängt auch eng mit der Darstellung der Symbolik zusammen. Natürlich kann man Hakenkreuze im Spiel auch durch ein anderes Symbol substituieren. Das wird allerdings zum einen unserem Anspruch nicht gerecht, ein dokumentarisches Spiel zu schaffen, das sich auf reale Geschehnisse und Fakten beruft, und zum anderen würde doch ohnehin jeder Spieler begreifen, um welche Symbole es eigentlich geht. Kurz: Man kann das Spiel schon veröffentlichen, es wäre nur nicht mehr die gleiche Geschichte und vielleicht sogar noch viel eher ein Zeugnis dafür, dass wir in der Aufarbeitung unserer eigenen Vergangenheit durch sinnlose Verbote behindert werden."

PC Games: Würdet ihr nötigenfalls auch vor Gericht gehen, damit ihr Hakenkreuze in *Generation Zero* darstellen dürft und dadurch nicht eine Straftat begeht?
Grünwald: „Darüber haben wir uns noch keine konkreten Gedanken gemacht. Aktuell sind wir sehr viel mit anderen Projekten beschäftigt, sodass das Thema „Hakenkreuze" etwas ruht. Ich glaube aber, dass die rechtliche Sachlage eigentlich relativ klar ist und wir in unserem Fall keine Straftat begehen würden. Ich persönlich würde es darauf ankommen lassen, aber die Entscheidung müssen ja am Ende alle Partner des Projekts mittragen."

PC Games: Vor vier Jahren habt ihr das Thema „Hakenkreuze in Computerspielen" auf Bundesebene angestoßen. Hat eure Initiative etwas bewirkt?
Grünwald: „Durchaus. Unter anderem haben wir das Spiel bei der ersten sogenannten „Politiker-LAN" im Deutschen Bundestag vorgestellt. Auch das Echo von anderen Publishern und Entwicklern hinter vorgehaltener Hand war enorm. Eigentlich warten alle nur darauf, dass endlich jemand mal diesen Präzedenzfall anstößt und die Sache ein für alle Mal klärt."

PC Games: Die sogenannte Sozialadäquanzklausel bietet eine Ausnahme des §86 Abs. 3 des Strafgesetzbuches, wodurch die Darstellung von nationalsozialistischen Symbolen erlaubt ist, wenn es der Förderung von Kunst und Wissenschaft oder der politischen Aufklärung im Sinne der Verfassung dient. Woran liegt es, dass bis heute noch kein einziger Spiele-Publisher in Deutschland Gebrauch von der Klausel gemacht hat, obwohl Videospiele heute in Deutschland als Kunst betrachtet werden?
Grünwald: „Das hat in erster Linie einfach nur mit Angst zu tun. Ich denke, es muss erst mal das erste richtige Spiel kommen, an dem die Sozialadäquanzklausel durchdekliniert und eine Entscheidung für Spiele getroffen werden kann. Ein Ego-Shooter eignet sich da natürlich vor Gericht im Sinne der politischen Aufklärung weniger als ein dokumentarisches Adventure."

PC Games: Wie hoch schätzt ihr die Wahrscheinlichkeit ein, dass für *Generation Zero* durch die Sozialadäquanzklausel die Darstellung von nationalsozialistischen Symbolen erlaubt wäre?
Grünwald: „Ich persönlich schätze sie sehr hoch ein. Würde sie verboten, dann möchte ich erst mal die Begründung sehen, warum unser Spiel nicht der politischen Aufklärung dienen sollte. Das würde nämlich dann wieder an der hart erkämpften Kulturgutdebatte rütteln."



Foto: Shutterstock / Montage: PC Games

Microsoft versenkt Games for Windows Live. Einige Titel wurden bereits von Steam „gerettet“.

Aus für Games for Windows Live

Von: Antonio Funes/ Marc Brehme

Microsoft klemmt Games for Windows Live ab – ein Dienst, ohne den viele beliebte Spiele bislang nicht liefen. Was bedeutet das für die betroffenen Titel?

Gegen Steam, Origin, uPlay & Co. ist offenbar kein Kraut gewachsen: Games for Windows Live soll noch im Sommer dieses Jahres abgeschaltet werden. Das Problem: Viele Spiele setzen die Verknüpfung mit Microsofts Online-Dienst zwingend voraus. Wir haben in diesem Special Informationen und Tipps zu diesem Thema für euch gesammelt und verraten, was es zu beachten gilt, und natürlich auch, ob eure Spiele weiterhin funktionieren werden – oder eben auch nicht.

Was ist Games for Windows Live?

Games for Windows (GfW) wurde von Microsoft im Jahr 2005 ins Leben gerufen, um Windows als Spieleplattform zu stärken. Jedes Spiel musste bestimmte Voraussetzungen erfüllen, um das GfW-Logo zu erhalten. Es ging dabei vor allem um benutzerfreundliche Standards wie zum Beispiel die einheitliche Installation aller Spiele oder ein Aufrufen des Programms über das Windows-Spielemenü. Auch Zubehör sollte in jedem Spiel funktionieren; dazu gehörte etwa die garantierte Unterstützung des Xbox-Gamepads bei allen PC-Spielen, die eine Gamepad-Steuerung vorsehen. Seit 2007 war es für einige GfW-Spiele möglich, sich mit dem „Live“-Netzwerk von Microsofts Xbox zu verbinden – Games for Windows Live war geboren.

Ein gutes Jahr später kam dann ein Online-Shop-Bereich für den Kauf und Download von PC-Spielen oder auch Demos hinzu. GfWL erfordert natürlich einen Account und ist spätestens seit der Einführung des Shop-Bereichs zu einer Plattform ähnlich wie Steam geworden. Allerdings muss man es – im Gegensatz zu Steam – nicht unbedingt vor dem Spielstart starten, sondern es wird bei Bedarf im Hintergrund des Spiels aktiviert.

Trotzdem übernimmt GfWL bei vielen Titeln auch eine DRM-Funktion. Konkret bedeutet das, dass anhand eines Produktschlüssels überprüft wird, ob für das Spiel eine gültige Lizenz vorliegt. Einige Titel erfordern eine ständige Verbindung zu GfWL. Daneben dient GfWL aber vor allem auch dazu, um Achievements (besondere Errungenschaften und Erfolge, die man im Spiel erreicht) freizuschalten, Updates herunterzuladen oder zum Sichern von Spielständen. Weiterhin bietet GfWL die Möglichkeit, wie in einer Community „Freunde“ für Multiplayer-Partien oder Nachrichten zu kontaktieren. Bei Spielen, die auch ihre Spielstände ausschließlich über GfWL speicherten, sorgten dabei natürlich Situationen für Frust, in denen GfWL wegen Wartungsarbeiten oder wegen eines Internetproblems ausfiel. Auch in Zeiten günstiger Internet-Flatrates kann (oder will) nicht jeder immer und überall online gehen.

Abschaltung von GfWL

Bereits im August letzten Jahres wurde der eigentliche Marketplace, also der Shop-Bereich von GfWL, geschlossen – dies wurde bekannt, als recht überraschend die Bezahlbereiche des Browser-Games *Age of Empires Online* eingestellt wurden. Seitdem wird das Spiel nur noch für bereits registrierte Nutzer auf ausgelagerten Servern fortgeführt. Im Juli dieses Jahres soll das Spiel komplett eingestellt werden



Warner hat bereits reagiert und *Batman: Arkham Asylum* von den Zwängen des GfWL befreit.

Für *Batman: Arkham City* ist wie beim Vorgänger *Arkham Asylum* ein Umzug zu Steam möglich.

– und vermutlich wird dann auch GfWL abgeschaltet. Manche Quellen sprechen sogar schon von April als Zeitpunkt für eine Deaktivierung. Doch niemand weiß genau, ob dies wirklich so kommen wird. Mancher Insider geht zwar von einer definitiven Einstellung aus, doch 100prozentig sicher ist das nicht, denn Microsoft selbst gibt weder eine Bestätigung noch ein Dementi von sich. Es wäre auch denkbar, dass eventuell doch eine Minimal-Konfiguration aktiv bleiben wird, um Spiele, die eine Key-Aktivierung über GfWL erfordern, zumindest installieren zu können. Man muss allerdings durch die fehlenden klaren Aussagen von Microsoft davon ausgehen, dass eher die düsteren Prognosen eintreten und es eines Tages heißt: Nichts geht mehr.

Spielekäufe über GfWL sind also bereits seit August 2013 nicht mehr möglich, aber die Programme können noch immer über den GfWL-Client erneut heruntergeladen und installiert werden. Bei Problemen mit dem GfWL-Marketplace-Client empfehlen wir, manuell die neueste Version des Dienstes zu installieren, da das automatische Update nicht immer zuverlässig funktioniert. Bei vielen Spielen, die an sich auf GfWL setzen, gibt es auch noch keine genauen Informationen, was nach der Abschaltung von GfWL passieren wird. Aus diesem Grunde haben wir genauer recherchiert, welche Änderungen und Möglichkeiten es bereits jetzt gibt und was noch zu erwarten sein wird.

Welche Probleme sind zu erwarten?

Selbst wenn die Gerüchte rund um eine GfWL-Abschaltung zutreffen, sind weitaus weniger Spiele betroffen, als man denken könnte. Etliche Titel verwenden zwar das GfW-Logo, haben aber keine GfWL-Anbindung. Auch bei vielen Spielen, die GfWL besitzen, ist es lediglich ein Zusatz-Feature – für das Spielen erforderlich ist GfWL bei diesen Titeln aber nicht unbedingt. Manche Games benötigen GfWL auch nur, wenn ihr Achievements freischalten wollt – also Trophäen für Leistungen, die ihr im Spiel erreicht habt und die in der Regel mit speziellen Symbolen belohnt werden. Zum Beispiel „Schließe Kapitel 1 ab“ oder „Beende die Kampagne auf schwer“ oder auch kuriosere Dinge wie „Zerstöre 100 Fensterscheiben“. Diese Achievements würden dann einfach wegfallen.

Einige Spiele werden zwar noch von DVD zu installieren sein, aber dann lediglich im „Offlinemodus“ funktionieren. Updates sind eventuell nicht mehr oder nur über Umwege verfügbar. Kritischer wird es aber, wenn bei der Installation oder dem Spielstart nur fortgefahren werden kann, nachdem GfWL den Spieleschlüssel kontrolliert hat. Auch wenn die Spielstände oder grundlegende Optionen wie bei *F1 2010* oder den beiden *Batman*-Titeln *Arkham Asylum* und *Arkham City* über GfWL gespeichert werden können, wird der User ein Problem haben. Speziell für die beiden *Batman*-Titel gibt es aber eine Lösung (siehe Seite 90), die auch für einige andere Titel bereits zutrifft oder wie bei *F1 2010* geplant ist.

Lösungen für die Problematik

Theoretisch würde ein simples Update dafür sorgen, dass ein Titel von GfWL „abgekoppelt“ und somit im vollen Umfang weiterhin gespielt werden kann. Doch wichtig zu wissen ist dabei, dass nicht Microsoft die alleinige Verantwortung dafür trägt, ob ein Spiel auch nach der Abschaltung von GfWL nutzbar bleibt. Vielmehr muss der jeweilige Publisher dafür sorgen. Dies ist dann auch der eigentliche Haken, denn für einige Spiele gibt es bereits Lösungen, bei anderen ist es weiterhin unklar, einige Titel werden vermutlich keine Updates für eine Abkopplung mehr erhalten – zum Teil schon deswegen, weil



Diese Collage zeigt, wie einfach ihr Spiele bei Steam aktiviert und anschließend herunterladen könnt.



Codemasters wird *Colin McRae: Dirt 3* sowie *F1 2010* (Bild) und *F1 2011* auf Steamworks umstellen.



Der GfWL-Entkopplungspatch für *Bioshock 2* bringt das Spiel auf Steam – inkl. DLC *Minerva's Den*.

es den entsprechenden Publisher oder das Studio gar nicht mehr gibt. Bei fast allen Spielen, für die es bereits eine Lösung gibt, bedeutet dies vor allem eines: den Umzug zu Steam.

Das heißt: Diese Spiele könnt ihr mit Steam herunterladen, indem ihr den Original Produkt-Key bei Steam aktiviert. Auch die GfWL-Achievements werden dann natürlich von Steam verwaltet, ebenso wie Updates. Der Umweg über Steam ist in jedem Falle die naheliegendste Lösung: Denn wenn ein Spiele-Key einfach über Steam aktiviert werden kann, ist auch das eventuelle Problem einer schon bei der Installation per DVD verlangten Key-Aktivierung über GfWL gelöst – schließlich lädt man ja dann die bereits von GfWL bereinigte Version herunter. Für Spiele, bei denen erst nach der Installation GfWL nötig sein sollte, bleibt natürlich immer die Möglichkeit, dass der Publisher einen Patch veröffentlicht, sodass GfWL aus dem Spiel entfernt wird.

Steam-Freischaltung am Beispiel von Batman: Arkham Asylum

Betroffen sind unter anderem die hochgelobten Action-Adventures *Batman: Arkham Asylum* und *Arkham City:* Käufer der DVD- oder Download-Versionen können inzwischen den vorhandenen GfWL-Produkt-Key bei Steam aktivieren und das Spiel über Steam installieren. Netter Nebeneffekt: Auch wer nur die Standardversion besitzt, schaltet die Game-of-the-Year-Version bei Steam frei.

Um das Spiel bei Steam zu aktivieren, meldet ihr euch mit eurem Steam-Account an – oder erstellt bei Bedarf einen neuen Account. Im Steam-Menü wählt ihr den Punkt „Spiele – ein Produkt bei Steam aktivieren". Bestätigt die Nutzungsbedingungen und gebt den Produktschlüssel ein. Danach könnt ihr das Spiel herunterladen und später über die Spielebibliothek von Steam starten. Wichtig: Die alten Spielstände und Achievements sind bei GfWL gespeichert, sprich: Die sind zunächst einmal weg. Doch es gibt eine Möglichkeit, sie nach Steam zu retten. Hinweise und Hilfe findet ihr unter anderem bei der aktiven Steam-Community.

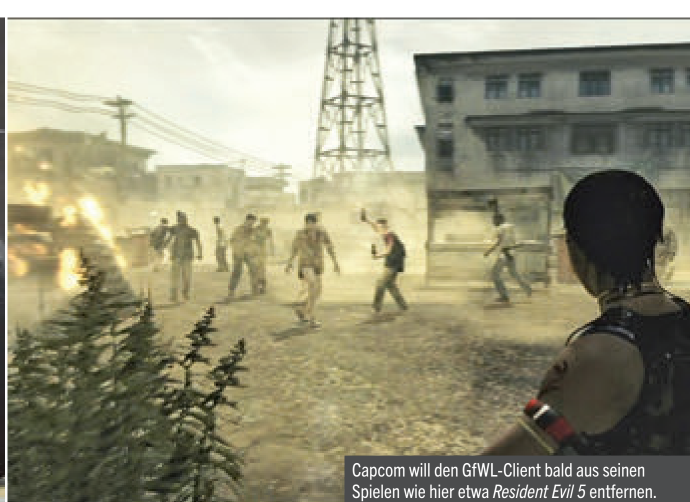
Ein weiterer Knackpunkt: Mit einigen Produktschlüsseln gibt es Probleme bei der Freischaltung. Wendet euch in diesem Falle am besten direkt an den Support von Warner Bros. Games in Hamburg. Oft wird die Lösung lauten, dass ihr ein Foto des Handbuchs mit dem Produkt-Key und der Verpackung, eventuell mit einem asichtbaren handschriftlichen Vermerk eurer Kontaktdaten, per E-Mail an den Support sendet und dann einen neuen gültigen Produkt-Key bekommt.

Spiele mit GfWL: Aktueller Stand

Unter anderem die Kollegen unseres Schwestermagazins PC Games Hardware haben die Publisher kontaktiert, um den aktuellen Status zu den Spielen zu erfahren, die von der GfWL-Problematik betroffen sind (siehe Kasten auf Seite 91). Wir können an dieser Stelle aus Platzgründen natürlich nicht betroffenen Spiele auflisten, aber zu einigen populären Titeln Aussagen treffen: *Batman: Arkham Asylum* und *Arkham City* können wie schon geschildert unter Steam hinzugefügt werden. Auch *Bioshock 2* lässt sich inzwischen bei Steam freischalten, den Downloadcontent *Minerva's Den* bekommt ihr automatisch hinzu.

Beim Endzeit-Rollenspiel *Fallout 3* gibt es zwar keine nachträgliche Steam-Anbindung, jedoch prüft das Spiel lediglich den „Kontakt" zu GfWL, verlangt aber keine Verbindung – ihr könnt es also problemlos und in vollem Umfang spielen. Solltet ihr eine Steam-Version von *Fallout 3* besitzen (viele Spiele gibt es


Die Zukunft der GfWL-Versionen von *GTA 4* (im Bild DLC: *The Lost and Damned*) ist derzeit noch offen.


Capcom will den GfWL-Client bald aus seinen Spielen wie hier etwa *Resident Evil 5* entfernen.



Hersteller Bethesda hat *Fallout 3* bereits von Games for Windows Live auf Steamworks umgestellt.

ja – obwohl die DVD-Version nicht Steam-pflichtig ist – trotzdem auch über Steam zu kaufen), so ist GfWL über einen Patch komplett entfernt.

Ein Umzug zu Steam geplant ist etwa bei den Spielen *Super Street Fighter 4* (auch für die Arcade-Edition), *Dirt 3*, *F1 2010* und *F1 2011*. Eine Abkopplung von GfWL durch ein Update wird es für *Dark Souls: Prepare to die Edition* geben. Noch gar keine Pläne gibt es bezüglich einiger Capcom-Titel wie *Lost Planet*, *Resident Evil 5* und *Street Fighter X Tekken*. Für *Dirt 2* und den beiden *Operation Flashpoint*-Titeln *Dragon Rising* und *Red River* existieren ebenfalls keine Aussagen des Publishers Codemasters, auch Sega schweigt bisher (unter anderem *Virtua Tennis 4*, *Warhammer 40.000: Dawn of War 2*), ebenso wie Square Enix zu *Kane & Lynch: Dead Men*. Microsoft wird für sämtliche seiner Titel wie etwa *Fable 3* wohl keine GfWL-Updates herausbringen.

Besonders viel Unmut gibt es in der Spieler-Community rund um *Grand Theft Auto 4*, da der Rockstar-Titel auch dank guter Mods noch immer extrem beliebt ist, es aber noch keine Aussage gibt, ob GfWL entfernt wird. Der Haken: Man muss es (auch wenn man es direkt bei Steam erwirbt) über Games for Windows Live aktivieren, auch wenn man den Dienst später im Spiel nicht zwingend benötigt. Eine sinnvolle Lösung für Besitzer der DVD-Version wäre es, den Produkt-Key einfach bei einem Portal wie Steam aktivieren zu können. Auf PC-Games-Nachfrage antwortete uns Rockstar, dass man leider im Moment noch keine Aussage zu diesem Thema treffen könne.

Das Fazit

Noch regiert das Chaos. Es ist noch nicht völlig klar, ob und wann GfWL wirklich vollständig abgeschaltet wird, auch wenn die Aussagen und Aktivitäten einiger Spiele-Publisher ganz darauf hindeuten. Die gute Nachricht: Letzten Endes sind gar nicht so viele Spiele betroffen, wie man anhand der Aufregung um das Thema vermuten könnte. Trotzdem ist es für jeden, der sein erworbenes GfWL-Spiel eventuell nicht mehr oder nur eingeschränkt nutzen kann, extrem ärgerlich. Lösungen sind von Spiel zu Spiel unterschiedlich und für einige Titel wird es vermutlich keine entsprechenden Updates geben, denn GfWL kann sehr tief im Spiel verankert sein, sodass der Änderungsaufwand für manchen Publisher und manches Studio schlichtweg nicht lohnt – gerade bei älteren Titeln. Auch auf die Gefahr hin, dass einige treue Kunden dem betreffenden Publisher dann vielleicht verärgert den Rücken kehren werden.

Wir hoffen nach wie auf elegante Lösungen wenigstens für die beliebteren Titel, wie es für die beiden *Batman*-Titel und *Fallout 3* bereits in vorbildlicher Weise der Fall ist. ❑



Noch unklar ist, wie Publisher Square Enix mit *Kane & Lynch: Dead Men* verfahren wird.

SPIELE IM CHECK

Unsere Übersicht verrät, wie es voraussichtlich um die Zukunft von beliebten Titeln nach dem Ende von Games for Windows Live bestellt ist.

BEREITS ZU STEAMWORKS UMGESTELLT BZW. GEPLANT:



- Ace Combat: Assault Horizon
- Batman: Arkham Asylum GOTY
- Batman: Arkham City GOTY
- Bioshock 2
- Dark Souls: Prepare to die Edition
- Dirt 3
- F1 2010
- F1 2011
- Fallout 3
- Gotham City Impostors
- Insanely Twisted Shadow Planet
- Ms. Splosion
- Red Faction: Guerrilla
- Super Street Fighter 4/Arcade Edition
- Toy Soldiers

DERZEIT KEINE PLÄNE:



- Dark Void
- Lost Planet 2
- Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition
- Resident Evil 5
- Resident Evil: Operation Raccoon City
- Street Fighter X Tekken
- Dirt 2
- Fuel
- Operation Flashpoint: Dragon Rising
- Operation Flashpoint: Red River
- Fable 3
- Halo 2
- Microsoft Flight
- Shadowrun
- Tinker
- Viva Piñata
- Blacklight: Tango Down

NOCH OFFEN:









- Bulletstorm
- Flatout: Ultimate Carnage
- Grand Theft Auto 4 + Episodes From Liberty City
- Kane & Lynch: Dead Men
- Universe at War: Earth Assault
- Virtua Tennis 4
- Stormrise
- Warhammer 40.000: Dawn of War 2

VORAUSS. KEIN UPDATE






- Alle Microsoft-Titel
- Quantum of Solace
- Section 8
- Section 8: Prejudice Tron: Evolution
- Star Wars: Clone Wars – Republic Heroes
- Tron: Evolution





Viele Entwickler-Legenden geben ihren Klassikern einen neuen Anstrich. So auch Chris Roberts, der mit *Star Citizen* quasi *Wing Commander* neu auflegt.

Foto: Shutterstock.com / Sergey Nivens / Montage: PC Games

Entwickler-Comebacks

★ ★ Die Rückkehr der ★ ★ LEGENDEN

Von: Sebastian Weber/Benedikt Plass-Fleßenkämper

In den vergangenen Monaten haben sich immer mehr altbekannte Entwickler auf der Bildfläche zurückgemeldet und Remakes oder Neuauflagen ihrer Klassiker angekündigt. Doch wieso erleben gestandene Branchenveteranen gerade jetzt ihren zweiten Frühling?

Richard Garriott, Peter Molyneux, Chris Roberts. Brian Fargo, Charles Cecil, David Braben. *Elite*, *Baphomets Fluch*, *Myst*, *Outcast*, *Wasteland* – Namen, die in der Spieleindustrie einen teils legendären Ruf genießen, aber gleichwohl zum vermeintlich alten Eisen gehören. Dennoch: Viele der genannten Entwickler-Ikonen tauchten in letzter Zeit immer wieder mit neuen Ankündigungen in den Nachrichtenmeldungen auf, sei es mit Neuinterpretationen ihrer Spieleklassiker oder mit direkten Fortsetzungen. Und das nicht ohne Grund.

Tim Schafer, der Kickstarter-Pionier

Die Spieleindustrie hat in den vergangenen Jahren einschneidende Veränderungen durchlebt, sowohl was die Art der Finanzierung der Projekte als auch was den Vertriebsweg der fertigen Produkte betrifft. Tim Schafer war der erste große Name, der auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter versuchte, sich sein neues Werk finanzieren zu lassen. Die Kampagne zum „Double Fine Adventure“, das dann schließlich *Broken Age* getauft wurde, war ein Knaller: Statt der erhofften 400.000 kamen rund 3,3 Millionen Dollar zusammen – und Schafer löste mit seinem mutigen Schritt einen wahren Boom aus. Etliche renommierte Entwickler folgten Schafers Beispiel und baten ihre Fans darum, das nächste Projekt vorzufinanzieren. Neil Barnden von Stainless Games, das Studio, das ein Remake von *Carmageddon* auf Kickstarter finanzieren ließ, gibt offen zu: „Wir hatten schon einige Zeit an einem neuen *Carmageddon* gearbeitet. Doch als sehr kleines Team hätten wir unglaublich lange gebraucht, das Spiel fertigzustellen. Als Kickstarter sich dann als gute Alternative erwiesen hatte, um die Entwicklung von Spielen zu finanzieren, entschieden wir, diesen Weg auch zu gehen. Es wäre dumm gewesen, hätten wir es nicht versucht.“

Doch wieso sind die Spieler bereit, teilweise dutzende Projekte gleichzeitig zu unterstützen, ohne genau zu wissen, was dabei am Ende herauskommt? „Viele Leute schreiben uns, wie wichtig ihnen *Baphomets Fluch* war, als sie jung waren. Jetzt, 18 Jahre später, sind diese Leute erwachsen, denken aber immer noch gerne an das Spiel zurück. Und genau deshalb sind sie auch bereit, Geld für ein Remake zu spenden“, erklärt uns Charles Cecil von Revolution Software, der zuletzt den fünften Teil der *Baphomets Fluch*-Reihe mit dem Untertitel *Der Sündenfall* veröffentlicht hat. Natürlich finanziert über Kickstarter.

„Bekannte Entwickler genießen bei den Spielern einen Vertrauensbonus“

Auch Brian Fargo, Chef von inXile Entertainment und Entwickler von *Wasteland 2*, sieht diese Motivation bei den Kickstarter-Nutzern. Doch nicht nur die Möglichkeit, in Erinnerungen schwelgen zu können, ist für die Spender wichtig: „Bekannte Entwickler genießen bei den Spielern einen Vertrauensbonus, da sie bereits entsprechende Projekte abgeliefert haben, die den Leuten zeigen, was sie erwarten können“, fügt Fargo hinzu. Neil Barnden bestätigt dies: „Die Kickstarter-User investieren ihr Geld eher in etwas, das eine gewisse Geschichte hat. Erprobtes Gameplay und ein bekannter, erfolgreicher Entwickler sind die entscheidenden Voraussetzungen, bevor die Leute dir ihr Geld anvertrauen.“ Und tatsächlich: Bekannte Entwickler, die mit etwas Glück auch noch auf populäre Namen von Spielereihen zurückgreifen können, bekommen ihre Entwicklungen in der Regel einfacher finanziert als völlig unbekannte Indie-Teams, denen es noch an Erfahrung und vor allem an Vertrauen seitens der Spieler fehlt. Das Vertrauen der Spieler geht in manchen Fällen sogar so weit, dass sie auch nach Abschluss der Crowdfunding-Kampagne noch weiterhin Geld

ELITE: DANGEROUS – DER VATER DER WELTRAUMSIMULATIONEN

Wer steckt dahinter?
Elite: Dangerous wird vom englischen Studio Frontier Developments entwickelt, das bereits 1994 von David Braben gegründet wurde. Dieser wiederum gilt zusammen mit Ian Bell als der Erfinder der legendären Weltraumsimulation *Elite*, in der man mit seinem Raumschiff handeln, aber auch kämpfen kann. Nach *Elite*, das auf zahlreichen Plattformen von C64 über MS-DOS-PC bis hin zu Amiga und Atari ST ein Hit war, erschienen bislang noch zwei weitere Teile der Reihe: *Frontier: Elite 2* (1993) und *Frontier: First Encounters* (1995). *Elite: Dangerous* soll Teil 4 werden.

Worum geht's?
Genau wie alle *Elite*-Teile versetzt euch auch *Elite: Dangerous* in den riesigen Spielplatz Weltall. Dort startet man mit einem kleinen Raumschiff und ein wenig Kohle, um sich dann als Händler, Pirat, Kopfgeldjäger oder eine Mischung aus allem einen Ruf und vor allem Reichtum aufzubauen. Spielbar soll das alles offline, aber auch als eine Art MMO sein.

Wie wird das Projekt finanziert?
Nachdem David Braben vergeblich versucht hatte, Publisher vom *Elite*-Konzept zu überzeugen, starteten er und sein Entwicklerstudio eine Kickstarter-Kampagne. Dort hoffte er zusammen mit seinem Team von Frontier Developments auf 1,25 Millionen Pfund, am Ende wurden es knapp 1,6 Millionen. Inzwischen steht der Zähler sogar bei rund 2,4 Millionen Pfund, da die Fans weiterhin Geld spenden oder das Spiel in verschiedenen Ausführungen vorbestellen können.

Wie ist der aktuelle Status?
Im Moment befindet sich *Elite: Dangerous* im Alpha-Status und darf von einigen der Spender bereits ausprobiert werden. Danach sollen noch zwei Beta-Runden folgen, bevor das Spiel erscheint. Irgendwann in diesem Jahr soll es so weit sein.



Elite Dangerous sieht dank moderner Grafik-Engine super aus, behält aber die spielerischen Tugenden seiner Vorgänger bei.

springen lassen – vor allem dann, wenn die ersten Bilder oder Videos den Fortschritt und die Qualität des Spiels demonstrieren. *Shroud of the Avatar* von Richard Garriott gehört zu diesen Projekten, *Obduction* von den *Myst*-Machern Cyan Worlds ebenso. Den Vogel schießt allerdings *Star Citizen* von Chris „Wing Commander" Roberts ab, das nach dem erfolgreichen Aufruf auf Kickstarter, bei dem 2,1 Millionen Dollar zusammenkamen, inzwischen rund 39 Millionen auf dem Entwickler-Konto vorweisen kann. So manches AAA-Spiel eines großen Publishers muss mit vergleichbarem Budget auskommen. So ist es nicht verwunderlich, dass auch anstehende Projekte wie das Remake des Action-Adventures *Outcast* darauf hoffen, möglichst viele Spieler – vermutlich älteren Semesters – zum Spenden animieren zu können.

Kein Glück für Guido Henkel

Ein großer Name alleine reicht aber nicht immer aus. Bestes Beispiel dafür war Guido Henkel. Der aus Deutschland stammende Entwickler arbeitete früher unter anderem an Spielen wie *Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge*, *Schatten über Riva*, *Fallout 2*, *Planescape: Torment* und *Neverwinter Nights* mit und dürfte zumindest älteren Semestern ein Begriff sein. Dennoch scheiterte sein Versuch, ein Rollenspiel namens *Thorvalla* über Kickstarter finanzieren zu lassen. Das ambitionierte Projekt sammelte innerhalb von rund zwei Wochen gerade einmal knapp 50.000 Dollar ein – eine Million hätte es werden sollen. Henkel brach das Unterfangen schließlich ab, da absehbar war, dass die nötige Summe nicht zusammenkommen würde. Laut Henkel war „offensichtlich, dass es nicht genug Interesse und öffentliche Unterstützung" gäbe. Vielleicht war Guido Henkel aber auch einfach zu wenigen Spendern ein Begriff, als dass sie an den Erfolg der Entwicklung glaubten.



Sieben Jahre mussten vergehen, bis Adventure-Spieler im Dezember 2013 in den Genuss von *Baphomets Fluch: Der Sündenfall* kamen, der fünften Episode des Krimi-Spiels.

Neue Chancen dank digitaler Distribution

Abseits der zwanglosen Möglichkeit, sich über Kickstarter und Co. das nötige Kleingeld für Remakes, Neuauflagen oder frische Projekte einzusammeln, dürften vor allem auch die neuen Distributionswege eine weitere wichtige Rolle für die Comebacks vieler Entwickler-Veteranen spielen. Als Titel wie *Baphomets Fluch*, *Outcast*, *Myst* oder die *Ultima*-Reihe ihre Erfolge feierten, kaufte man diese ganz klassisch im örtlichen Spieleladen. Das bedeutete im Vorfeld für die Hersteller, dass Disketten, CD-ROMs oder DVDs sowie eine ansprechend gestaltete Verpackung produziert werden und anschließend die Spiele über ein Vertriebsnetzwerk an die Händler gehen mussten. Natürlich gibt es diese Möglichkeit auch heute noch, doch zwingend nötig ist dieser Vertriebsweg nicht mehr. Dank schneller Internetleitungen und Dienstleistern wie Steam, gog.com, Humble Bundle oder Xbox Live und Playstation Network im Konsolen-Bereich können Entwickler (auch kleine Studios) ihre Spiele direkt selbst verkaufen, ohne dafür alleine einen riesigen Produktionsaufwand stemmen zu müssen. Manche der größeren Entwickler bauen gar einen eigenen Online-Shop auf und verkaufen dort ihre Werke direkt.

„Digitale Distribution war der Anstoß, der alles für Entwicklerstudios änderte", meint Charles Cecil. „Plötzlich waren wir in der Lage, mit unseren Kunden direkt zu kommunizieren und unser Produkt direkt an sie zu verkaufen. Und obwohl der Preis im Vergleich zum traditionellen Handel in der Regel niedriger ist, bleiben gut 70 Prozent der Erlöse direkt bei uns hängen – vorausgesetzt, wir finanzieren die Entwicklung eines Spiels selbst."

Publisher sind ein Hindernis

Cecil spielt damit auf einen weiteren hinderlichen Faktor an, der das frühere Revival der Entwickler-Legenden ver-

SHROUD OF THE AVATAR: FORSAKEN VIRTUES – ULTIMA RELOADED

Wer steckt dahinter?
Der wichtigste Name hinter *Shroud of the Avatar* ist ohne Frage Richard Garriott, der Schöpfer der legendären *Ultima*-Rollenspiele und Hobby-Astronaut. Zusammen mit Dallas Snell, der unter anderem ebenfalls an *Ultima*, aber auch an einigen *Wing Commander*-Titeln gearbeitet hat, gründete Garriott das Studio Portalarium, das seinen Fokus vor allem auf Online-Spiele legen will. *Shroud of the Avatar* ist das erste große Projekt. Garriott konnte zudem Starr Long für die Entwicklung gewinnen, der bei *Ultima Online* bereits eine leitende Position innehatte.

Worum geht's?
Die Macher bezeichnen *Shroud of the Avatar* als geistigen Nachfolger zur *Ultima*-Reihe, deren Rechte Electronic Arts gehören. *Forsaken Virtues* ist die erste Episode von fünf geplanten Spielen, die allesamt einzeln als „vollwertig" betrachtet werden können. *Forsaken Virtues* soll im Oktober 2014 erscheinen, die restlichen Teile dann im Abstand von je einem Jahr. Wie in *Ultima* bietet das neue Garriott-Baby eine riesige Spielwelt, in der ihr entweder alleine offline unterwegs sein könnt oder euch in einem von drei Online-Spielmodi austobt. In der Welt ist der Spieler völlig frei, kann sich ein Eigenheim bauen, es gibt Crafting, jede Menge Quests, eine ausgefeilte Geschichte und großen Spielraum, den eigenen Charakter in verschiedene Richtungen zu entwickeln. Kurzum: *Shroud of the Avatar* soll ein extrem umfangreiches Rollenspiel-Epos werden – sofern die Entwickler ihre Versprechen halten.

Wie wird das Projekt finanziert?
Wie die meisten Projekte half Kickstarter bei der grundlegenden Finanzierung und brachte knapp das Doppelte des geforderten Betrags von einer Million Dollar. Bis Redaktionsschluss sammelten die Entwickler rund 3,3 Millionen Dollar von den Fans ein; bis Anfang April 2014 kann noch weiter gespendet werden.

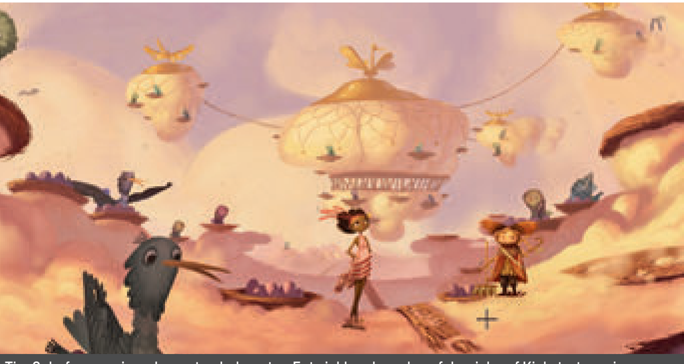
Wie ist der aktuelle Status?
Die Entwicklung scheint prima voranzugehen, und die Entwickler veröffentlichen immer wieder neue Early-Access-Versionen, damit diejenigen, die entsprechende Beträge gespendet haben, bereits einen Blick in die Spielwelt werfen können. Die wirkt bereits jetzt extrem weitläufig – grafisch und in Sachen Performance sollten die Entwickler jedoch noch ein wenig nachbessern. Hinter Kampf- sowie Quest-System stehen ebenfalls noch große Fragezeichen. Aktuell planen die Entwickler eine Veröffentlichung für Oktober 2014.


Shroud of the Avatar erinnert sowohl vom Charakterdesign als von der Spielwelt auf den ersten Blick an die *Ultima*-Reihe. Doch die Grafik sollte noch aufgebohrt werden.

mutlich behindert hat: die Publisher. Wer vor der Zeit der Online-Dienste ein Spiel produzieren wollte, der musste sich bei einem der großen Vertriebe wie Activision, Electronic Arts, Ubisoft, Take 2 und anderen vorstellen. Die schossen dann im Optimalfall das nötige Budget für die Entwicklung vor und übernahmen die Aufgabe, das fertige Produkt in den Laden zu bringen. „Dieses Geschäftsmodell funktionierte irgendwann für unabhängige Entwickler nicht mehr. Wir bekamen rund sieben Prozent des Verkaufspreises, und diese Summe musste oftmals mit den Entwicklungskosten, der Qualitätssicherung oder der Lokalisation verrechnet werden. Da war es beinahe unmöglich, dass sich ein Spiel für einen Entwickler lohnte. Wer auch immer die Entwicklung eines Spiels finanzierte, der strich auch den Löwenanteil der Einnahmen ein", so Cecil.

Im Falle von Stainless Games ging die „Gier" der Publisher sogar noch weiter. „Wir haben mit einigen Publishern über ein neues *Carmageddon* gesprochen, nachdem wir die Rechte an der Reihe zurückgekauft hatten, was uns eine Menge Geld kostete", berichtet Neil Barnden. „Die Reaktionen der Publisher fielen wie erwartet aus: Viele waren von der Idee eines neuen *Carmageddon*-Spiels begeistert, finanzieren wollten sie das Projekt aber nicht. Schlicht deshalb, weil wir darauf bestanden, dass die Rechte an der Reihe bei uns verbleiben."

Das finanzielle Problem war aber oftmals gar nicht der Knackpunkt. Die meisten Publisher hatten schlicht kein Interesse an bekannten Entwicklern und ihren Projekten. „Ich habe viele Jahre versucht, *Wasteland 2* irgendeinem Publisher schmackhaft zu machen", erzählt Brian Fargo. „Manche Publisher reagierten auf meine Anfragen schlicht überhaupt nicht, andere waren nur darauf aus, neue Spielereihen zu etablieren. Wieder andere ließen das von uns vorgestellte Konzept endlos lange durch verschiedenste Abteilungen geistern, ohne Aussicht auf Erfolg." Die Aussicht auf Erfolg war dabei aber wohl auch das Hauptaugenmerk der Publisher.


Tim Schafer war einer der ersten bekannten Entwickler, der sehr erfolgreich auf Kickstarter sein neues Spiel finanzieren ließ. Heraus kam das charmante Adventure *Broken Age*.


Das belgische Entwicklerstudio Larian Studios sammelte auf Kickstarter mehr als das Doppelte ein als erhofft, um sein klassisches Rollenspiel *Divinity: Original Sin* zu finanzieren.

„Die Leute fühlen sich mit den Entwickler-Veteranen verbunden“

David Braben und Ian Bell schufen im Jahr 1984 mit der Weltraumsimulation *Elite* einen echten Klassiker. Rund 30 Jahre später kehrt die Reihe auf die Bildschirme zurück. Wie es dazu kam, erklärt Braben im Interview.



David Braben ist Gründer und Geschäftsführer von Frontier Developments

PC Games: David, was war für dich und dein Team die Motivation, gerade jetzt ein neues *Elite*-Spiel zu entwickeln?
Braben: „Wir bei Frontier Developments wollten eigentlich schon immer einen neuen Teil der *Elite*-Reihe machen. Wir haben auch im Hintergrund immer am technischen Grundgerüst gearbeitet. Das Problem war jedoch, dass wir nicht abschätzen konnten, ob es überhaupt einen Markt für diese Art von Spiel gibt. Wir bekamen zwar immer wieder E-Mails, in denen Leute nach einem neuen Teil fragten, doch wir waren unschlüssig, ob es sich dabei einfach nur um ein paar *Elite*-Fanatiker handelte oder ob es tatsächlich eine große potenzielle Kundschaft für *Elite* gab. Als Kickstarter schließlich seine Pforten für englische Firmen öffnete, ergriffen wir die Chance und versuchten unser Glück. Zum einen, um das nötige Budget für die tatsächliche Entwicklung des Spiels zusammenzubekommen. Zum anderen aber auch, um zu sehen, ob es überhaupt genug Spieler gibt, die Interesse an Elite haben. Und letztlich hatte der Schritt auch einen großen Vorteil, denn wir behielten die volle Kontrolle über die Entwicklung und das Spiel an sich.“

PC Games: Was denkst du, warum gerade die Kickstarter-Kampagnen zu alten Spielereihen oder von altbekannten Entwicklern so erfolgreich sind?
Braben: „Ich glaube, die Leute haben einfach tolle Erinnerungen an die alten Spiele oder fühlen sich durch diese mit den Entwickler-Veteranen verbunden. Deshalb schätze ich, dass der Erfolg von Kickstarter-Kampagnen das Verlangen der Leute ausdrückt, dass sie ein Spiel haben möchten, von dem sie denken, dass sie es kennen und das ihnen daher vermutlich gefallen wird. Und wir glauben wiederum, dass es unsere Pflicht ist, diese Erwartungen der Spender sogar noch zu übertreffen.“

PC Games: Einen Publisher ins Boot zu holen war dagegen keine Option für euch?
Braben: „Eigentlich nicht. In unserem Fall war das Problem, dass es lange Zeit keine derartigen Weltraumsimulationen mehr gegeben hat. Und ohne einen Mitbewerber im Blick zu haben, ist es für Publisher meistens schwierig, Begeisterung zu entwickeln – eine Hürde, die wohl die meisten alten Spieleserien zu nehmen hätten. Wir sind uns zwar sicher, dass wir in *Elite: Dangerous* einige innovative Spielelemente entworfen haben, die von der Norm abweichen und das Spiel erfolgreich machen können, für einen Publisher wirkt so etwas aber zunächst eher risikoreich.“

PC Games: Rund 30 Jahre sind seit dem ersten *Elite*-Spiel vergangen, beinahe 20 Jahre ist es her, dass der bislang letzte Teil der Reihe erschien. Macht es das für euch nicht schwer, *Elite: Dangerous* zu entwickeln, da viele Spieler die ursprünglichen Titel vielleicht gar nicht mehr kennen?
Braben: „Ja und nein. Wir wissen natürlich sehr gut, welche Basiselemente *Elite* ausmachen. Diese wollen wir so zugänglich wie möglich in *Elite: Dangerous* umsetzen, damit auch völlige Neulinge sich zurechtfinden können. Die *Elite*-Reihe hat sich ja auch in den bisherigen drei Spielen weiterentwickelt und das führen wir nun fort. Doch in gewisser Weise ist es sogar einfacher, *Elite: Dangerous* zu entwickeln statt eines völlig neuen Titels, denn die *Elite*-Reihe hat gewisse Grundpfeiler, die bekannt sind und funktionieren. Auf diesen aufbauend können wir das Spiel entwickeln, das wir eigentlich schon immer haben wollten, und es in einer Qualität abliefern, welche die Spender auf Kickstarter stolz auf uns macht. Das ist zumindest unser Ziel.“

STAR CITIZEN – WING COMMANDER RELOADED

Wer steckt dahinter?
Wing Commander-Schöpfer Chris Roberts persönlich steht mit seinem Studio Cloud Imperium Games hinter der Weltraumsimulation *Star Citizen* – das Spiel, das bisher wohl am erfolgreichsten per Crowdfunding das Geld der Fans einsammelte. Bereits im Jahr 2011 begannen die Arbeiten an *Star Citizen*; die Veröffentlichung wollen die Entwickler komplett selbstständig ohne Publisher-Hilfe durchziehen.

Worum geht's?
Star Citizen bietet das, wofür Chris Roberts durch *Wing Commander* bekannt ist: Ein riesiges digitales Universum, in dem der Spieler mit seinem Raumschiff umherfliegen und spannende Abenteuer erleben kann. Ob Handels-, Erkundungs- oder Kampfmissionen, man ist in seinem Tun nicht eingeschränkt. Allerdings wirken sich eure Aktionen auf euren Ruf bei den verschiedenen Fraktionen aus. Mit verdientem Geld erweitert man seine Raumschiff-Flotte oder baut Schiffe aus und nutzt diese dann entweder in der persistenten MMO-Welt (*Star Citizen*) oder im Einzelspielerpart, der unabhängig als *Squadron 42* veröffentlicht wird. Rund 100 Systeme, die später nach und nach erweitert werden, soll die Welt umfassen. Dank CryEngine 3 sieht das alles auch noch spitzenmäßig aus.

Wie wird das Projekt finanziert?
Die Initialfinanzierung lief auch bei *Star Citizen* über Kickstarter. 500.000 Dollar wollten Chris Roberts und sein Team einsammeln, rund 2,1 Millionen wurden es. Beide Zahlen wirken allerdings lächerlich, wenn man sie mit dem aktuellen Budget vergleicht. Bis Ende Februar hatte Cloud Imperium Games eine Summe von 40 Millionen Dollar eingesammelt, die durch immer neue versprochene Inhalte ermöglicht wurde und mit so manchem Großprojekt großer Publisher mithalten kann. Unter anderem soll *Star Citizen* auch die VR-Brille Oculus Rift unterstützen, weitere Sternensysteme einführen und ab 41 Millionen Dollar soll es gar eine Technologie geben, die automatisch neue Planeten und andere Objekte berechnet und erschafft.

Wie ist der aktuelle Status?
Die Entwicklung geht gut voran. Die Spieler, die Cloud Imperium Games mit entsprechend hohen Spenden unterstützt haben, können bereits erste kleine Teile des Spiels antesten. In den nächsten Monaten sollen zudem der Raumschiffkampf und ein Ausflug auf Planetenoberflächen möglich sein. Bis Ende 2014 planen die Entwickler die Veröffentlichung der Beta-Version, Anfang 2015 soll schließlich das fertige Spiel folgen.



Star Citizen nutzt die CryEngine und sieht entsprechend spitze aus. Außerdem unterstützt das Spiel vermutlich auch die VR-Brille Oculus Rift.

OBDUCTION – SURREALES ABENTEUER MARKE MYST

Wer steckt dahinter?
Das Adventure *Obduction* entwickelt der in Mead, Washington ansässige Entwickler Cyan Worlds. Das 1987 gegründete Studio ist vor allem für seine *Myst*-Reihe bekannt, die es es auf fünf Spiele bringt.

Worum geht's?
Obduction soll stark an *Myst* und *Riven* angelehnt sein und versetzt euch wie für die Reihe üblich in eine ungewöhnliche Spielwelt, ohne dass ihr wisst, wie ihr dorthin gekommen seid und was ihr dort überhaupt sollt. Gespielt wird wie gewohnt aus der Ego-Ansicht. Die Geschichte soll dabei mysteriös beginnen: Die Spielfigur wird eines Nachts von einem seltsamen Objekt im Wald in eine mysteriöse Welt entführt – vermutlich auf einen fremden Planeten. Ab diesem Zeitpunkt muss der Spieler durch die Erforschung seiner Umgebung die weiteren Puzzle-Stücke der Geschichte ausfindig machen und einige anspruchsvolle Denksportaufgaben lösen. All das verpackt Cyan Worlds dank Unreal Engine 4 in überaus hübsche Grafik – zumindest, wenn man das Video der Kickstarter-Kampagne als Maßstab nimmt.

Wie wird das Projekt finanziert?
Cyan Worlds sammelte das nötige Kapital via Kickstarter ein und erreichte einen Betrag von rund 1,3 Millionen Dollar. 1,1 Millionen waren angepeilt. Auf der offiziellen Internetseite (http://www.obductiongame.com/) haben interessierte Spieler zudem die Möglichkeit, weiterhin Geld zu spenden oder *Obduction* vorzubestellen. Auf dem Paypal-Konto der Entwickler kamen bisher noch einmal rund 100.000 Dollar zusammen. Abseits dessen verdient Cyan Worlds durch Neuauflagen der *Myst*-Spiele dazu.

Wie ist der aktuelle Status?
Die Entwicklung läuft – welchen Status sie jedoch erreicht hat, lässt sich schwer sagen. Allerdings haben sich die Jungs von Cyan Worlds Zeit bis Oktober 2015 eingeräumt. Erst dann soll *Obduction* fertig sein.


Der Spielverlauf von *Obduction* erinnert stark an die *Myst*-Adventures. Doch ob die Geschichte ebenfalls mit *Myst* zusammenhängt, bleibt offen.

Heute dominieren erfolgreiche Franchises wie *Call of Duty* oder *Assassin's Creed* den Spielemarkt und gelten als sichere Bank für die Publisher, mehrere Millionen Exemplare zu verkaufen. Spiele wie *Baphomets Fluch* von Charles Cecil oder Brian Fargos *Wasteland 2* dagegen gelten eher als Nischenprodukte. Adventures zum Beispiel mögen auf dem PC und vor allem auch in Deutschland einigermaßen erfolgreich sein, mit dem heutigen Multimillionen-Dollar-Anspruch der großen Vertriebe können sie aber nicht mithalten. Das Gleiche gilt für *Wasteland 2*: Natürlich gibt es eine Menge Fans dieser Art von Rollenspielen, die aus einer isometrischen Sicht gespielt werden, eine Menge Entscheidungsfreiheit und rundenbasierte, taktisch anspruchsvolle Kämpfe bieten. Doch auch hier ist die Kundschaft vor allem auf dem PC limitiert, was sich für die großen Spielefirmen oft nicht mehr lohnt.

Rechtliche Probleme
Publisher legen manch bekanntem Entwickler aber auch unbewusst Steine in den Weg, da die Rechte an vielen der Oldie-Spiele-Marken bei ihnen liegen. Die Macher von *Outcast* zum Beispiel haben sich kürzlich zu einem neuen Entwicklerstudio formiert und kauften dann die Markenrechte von Atari zurück. Erst so ist es ihnen möglich, überhaupt ein neues *Outcast*-Spiel zu produzieren. Peter Molyneux hingegen – Kickstarter sei Dank – arbeitet an seiner Götter-Simulation *Godus*, die den Geist seines Klassikers *Populous* atmen soll. Die Rechte, das neue Spiel ebenfalls so zu nennen, besitzt der Engländer indes nicht, da diese noch Electronic Arts gehören. Das Gleiche würde für *Dungeon Keeper* gelten – oder für *Wing Commander* im Falle von Chris Roberts, der die Quasi-Neuauflage seiner legendären Weltraumoper deshalb *Star Citizen* betitelte.

Der Ruf der Fans ...
Doch was motiviert die Größen der Branche, sich auf das Abenteuer Crowdfunding und die Entwicklung eines oftmals komplett neuen Spiels einzulassen? Charles Cecil, Brian Fargo, David Braben und Neil Barnden beantworten diese Frage im Grunde einstimmig mit einem Beweggrund: Die Fans forderten es. Alle bestätigen uns, dass sie immer wieder darauf angesprochen wurden oder E-Mails erhielten, in denen Spieler sich erkundigten, ob irgendwann ein neues Spiel von ihnen erscheinen würde. Die bereits angesprochene Spendierfreudigkeit der Spieler untermauert diese Behauptung.

Abseits des großen Fan-Interesses dürften aber ganz individuelle Beweggründe hinter so manchem Projekt stehen. Richard Garriott etwa verließ den Publisher NCSoft im Streit, nachdem das von ihm mit-


Bereits im Jahr 2003 erwarb Brian Fargos Studio inExile die Rechte an der *Wasteland*-Reihe. Doch erst der Kickstarter-Erfolg von Tim Schafer gab den Entwicklern das Selbstvertrauen für das Projekt.



Er hat *Populous*, *Theme Park* und *Black & White* erfunden: Spieldesigner Peter Molyneux arbeitet Kickstarter-finanziert an der Götter-Simulation *Godus*, die irgendwann 2014 fertig werden soll.



Torment: Tides of Numenera soll ein Rollenspiel in der Tradition von *Planescape: Torment* werden. Hinter dem riesigen Projekt steht ebenfalls Brian Fargo mit seinem Team.



Schwerenöter Larry belebte Al Lowe ebenfalls über Kickstarter wieder. Das Adventure *Leisure Suit Larry Reloaded* erschien im Juni 2013, kam aber bei den Kritikern eher mittelmäßig gut an.

entworfene Online-Rollenspiel *Tabula Rasa* eingestellt worden war. Doch statt direkt woanders Fuß zu fassen, nahm sich Garriott eine Auszeit – und flog mal eben für 30 Millionen Dollar als Weltraumtourist zur Internationalen Raumstation ISS. Erst 2010 kehrte er in die Spielebranche zurück und gründete mit einigen alten Kollegen das Studio Portalarium, das sich vorgenommen hatte, Spiele für Facebook zu entwickeln. Allzu erfolgreich scheint dieses Unterfangen jedoch nicht gewesen zu sein, denn rund drei Jahre später stellte Garriott mit *Shroud of the Avatar* ein Rollenspiel-Epos vor, das stark in der *Ultima*-Reihe verwurzelt sein soll, mit der der Engländer bekannt wurde. Das nötige Budget kam problemlos zusammen.

Peter Molyneux auf der anderen Seite verließ 2012 sowohl Microsoft als auch die von ihm gegründeten Lionhead Studios (*Fable*-Reihe), um zusammen mit einigen Weggefährten das Studio 22Cans zu gründen. Das Ziel war laut eigenen Angaben, an neuen Gameplay-Experimenten zu arbeiten. Nach der interessanten Würfel-Puzzle-App *Curiosity* stellte er schließlich das *Populous*-ähnliche Spiel *Godus* vor. Das war zwar kein Gameplay-, aber zumindest ein Crowdfunding-Experiment, das am Ende aufging.

Brian Fargo gibt aber noch einen anderen Gesichtspunkt zu bedenken, der die Umsetzung so manches Remakes mit einem kleinen Entwickler-Team heute vielleicht erst möglich gemacht hat. „Die Entwicklung von Spielen verläuft heute völlig anders als früher, als wir an *Wasteland* arbeiteten. Damals gingen alle Arbeiten viel langsamer voran, heute steht uns eine Vielzahl an Werkzeugen und Grafikmaterial zur Verfügung und wir können so schnell Versionen bauen und testen und diese auch innerhalb von Stunden anpassen. Früher dauerte so etwas teilweise Tage. Außerdem haben wir die Möglichkeit, dank schneller Internetleitungen Versionen der Spiele viel früher an die Fans zu verteilen, um deren Feedback einzuholen und das Spiel dann zu perfektionieren."

... und des Geldes

Allerdings unterstellen wir einfach mal, dass jeder bekannte Entwickler, der das Risiko eingeht, ein Remake oder eine Neuauflage zu entwickeln und sich sein Projekt von seinen Fans finanzieren lässt, dies auch aus rein wirtschaftlichen Beweggründen tut. Wenn Garriott ein *Ultima*-Rollenspiel entwickelt, Molyneux eine Götter-Simulation, Cecil ein neues *Baphomets Fluch* und Chris Roberts ein neues Quasi-*Wing Commander*, dann können sich die Urgesteine im Grunde sicher sein, dass sie das nötige Geld von den treuen Anhängern bereitgestellt bekommen. Und gleichzeitig können sie davon ausgehen, dass sie damit zum einen ihre oftmals neu gegründeten und recht kleinen Entwicklerstudios entsprechend ausbauen können. Zum anderen sorgen die Projekte, sofern sie adäquat umgesetzt sind, sicherlich auch für Aufmerksamkeit bei den Publishern, die im Nachgang eventuell offener für Ideen dieser Veteranen sind als zuvor. Solange schlussendlich die Qualität der Spiele stimmt und wir uns auf zeitgemäße Versionen von *Elite* und anderen Spiele-Meilensteinen freuen dürfen, kann uns das alles ja nur recht sein. ❑

RÜCKKEHR NACH ADELPHA – DAS OUTCAST-REMAKE

Wer steckt dahinter?

Franck Sauer, einer der kreativen Köpfe hinter dem Action-Adventure *Outcast*, gab im Februar 2014 bekannt, dass er zusammen mit Yann Robert an einer Portierung beziehungsweise an einem Remake arbeiten würde. Die Rechte am Spiel hatte das von den beiden gegründete Entwicklerstudio Daoka von Atari übernommen. Unter der Haube soll die FreshEngine arbeiten, welche die von den beiden ebenfalls gegründete Firma Fresh3D entwickelt. Genaue Angaben zum Remake macht Sauer bisher jedoch nicht, deshalb bleibt offen, für welche Systeme die *Outcast*-Neuauflage erscheinen wird.

Worum geht's?

Outcast sorgte 1999 für Aufsehen: Nicht nur die verwendete Voxel-Grafik (schon damals waren Pixel gebräuchlicher) war ungewöhnlich, sondern auch der Spielverlauf. Als Ex-Soldat landet man auf einem fremden Planeten und muss dort in einer sehr offenen Spielwelt Kämpfe bestreiten, Geschicklichkeitseinlagen meistern und Rätsel lösen, aber auch Quests für die Einheimischen absolvieren. Das machte *Outcast* zu einem interessanten Mix aus Action-Adventure und Rollenspiel, der sowohl aus der Ego- als auch aus der Third-Person-Sicht gespielt werden konnte. PC Games vergab damals eine Wertung von 84 Spielspaß-Punkten.

Wie wird das Projekt finanziert?

Sauer kündigte Mitte Februar an, dass sein Team eine Crowdfunding-Kampagne vorbereiten will – vermutlich wird diese auf Kickstarter stattfinden. Der Pitch solle laut seiner Aussagen „in den nächsten Wochen" starten – wann genau, blieb jedoch offen. Man wolle die Kampagne gut vorbereiten, verschiedene Finanzierungsziele mit entsprechenden Erweiterungen des Spiels seien bereits festgelegt.

Wie ist der aktuelle Status?

Wie es aktuell um das *Outcast*-Remake bestellt ist, lässt sich nicht beurteilen, da Sauer dazu bisher keinerlei Aussagen traf. Darüber dürfte erst die Crowdfunding-Kampagne Aufschluss geben. Es bleibt jedoch abzuwarten, welches Niveau das Spiel letztlich erreicht – die bisher von Daoka veröffentlichten Titel waren qualitativ eher unterdurchschnittlich.



Das Ur-*Outcast* nutzte Voxel zur Grafikdarstellung statt der üblichen Pixel. Die Neuauflage basiert auf einer herkömmlichen Grafik-Engine, welche die Entwickler programmiert haben.

Vor 10 Jahren

April 2004

Von: Marc Brehme

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben.

▶ Die Ausgabe 04/2004 der PC Games kam mit drei Vollversionen und dem Titelthema *Star Wars* auf den Markt.



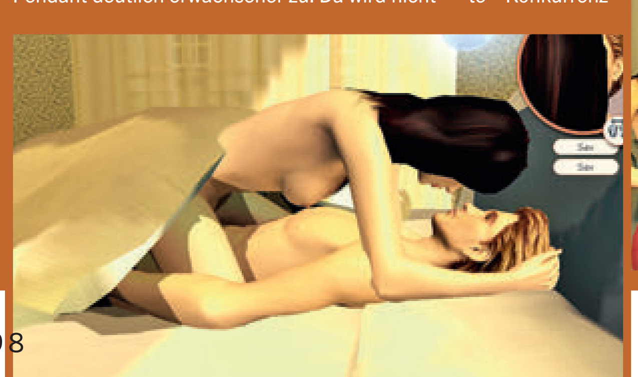
Agentencoup: Die 4 von der Tankstelle

Ein Test wie ein Agententhriller. Neben zerbeulten Autos gab es auch eine ultrageheime Datenübergabe. Und zwar im Vorfeld des Testwochenendes, das sich ebenso wie der Redaktionsschluss mit Riesenschritten näherte. Dumm nur, dass der Codemasters-Pressesprecher wegen eines TV-Termins keinen Abstecher in die Redaktion riskieren kann. Also hinterlegt er die begehrten Disks mit einer Testversion kurzerhand an einer „neutralen" Autobahnraststätte. Unser Redaktions-V-Mann tankt an Säule 4, geht betont unauffällig an die Kasse und verlangt „zwei Snickers und die Testversion von *Colin McRae 4*". Es hat sich gelohnt. Das Rennspiel musste sich im Kampf um die Genrereferenz lediglich *DTM Race Driver* (89) geschlagen geben und raste mit 88 Punkten auf Platz 2.



Deutsche Konkurrenz für Die Sims

Nachdem der Lebenssimulation *The Partners* 2002 kein großer Erfolg beschieden war, schickte sich 2004 mit *Singles: Flirt up your Life* erneut ein deutsches Spiel an, den *Sims* Konkurrenz zu machen. Im Gegensatz zu den prüden Pixelmännchen von Maxis ging es beim germanischen Pendant deutlich erwachsener zu. Da wird nicht nur geflirtet, sondern auch geknutscht, gekuschelt und wild unter der Decke geturnt. Zwischen Möbelrücken und Hausputz gab es sogar nackte Tatsachen zu besichtigen. Eine echte Konkurrenz für *Die Sims* wuchs daraus nicht. Nach *Singles 2* (2005) wurde die Pixelsex-Reihe wegen wirtschaftlicher Impotenz nicht weitergeführt.





Krieg der Sterne Das Star-Wars-Special

Als weltweit einer der ersten Journalisten konnte sich der PC-Games-Korrespondent Heinrich Lenhardt mit *Star Wars: Battlefront* den Krieg der Sterne im Multiplayer-Format anschauen. Außerdem hatten wir eine große Vorschau zum Taktik-Shooter *Republic Commando* im Heft. Was lag da näher, als gleich das gesamte *Star Wars*-Universum zu beleuchten, in dem sich nicht nur Jedi und Sith gute Nacht sagen, sondern auch der Mythos Macht eine gewaltige Rolle spielt? Nur mit der Kraft der Gedanken Felsbrocken heben, Gegner mit Blitzen brutzeln, sich heilen, Kisten fliegen lassen, über 100 Meter breite Abgründe hopsen oder Schalter über große Entfernungen betätigen: Das alles konnte man damals schon in Lizenzspielen der *Jedi Knight*-Reihe, *KOTOR*, *Star Wars Galaxies* und *Die Dunkle Bedrohung*, dem Spiel zum Film *Episode 1*. Zum Online-Rollenspiel *Star Wars Galaxies* veröffentlichten wir in unserem großen *Star Wars*-Special auch ein Interview mit Produzent Haden Blackman, der seinerzeit auf Jahre ständigen Content-Nachschub versprach. Spielten damals noch rund 250.000 zahlende Abonnenten das MMOG, wurden die Server 2012 endgültig abgeschaltet. Die Macht war diesmal doch nicht mit ihnen.



Lizenzgurke mit Highspeed

Dass man Lizenzspiele nicht nur versemmeln, sondern richtig versauen kann, bewies diesen Monat das Spiel zur TV-Serie *Autobahnraser*. Kaum Geschwindigkeitsgefühl und die miese Steuerung ließen sogar Serien-Fans verzweifeln. Wertung: 30 Punkte.



Schnee von gestern

In die Reihe der Schrottspiele reihte sich mit ebenfalls nur 30 Wertungspunkten in dieser Ausgabe auch *Soul Ride* ein. Als Snowboard-Simulation konnten wir es nicht empfehlen, als Knobelspiel aber umso mehr, denn die rätselhafte Steuerung sorgte für Beschäftigung.



MEISTERWERKE

Myst

Von: Sebastian Weber

Ein sperriges Adventure mit Kultstatus, das zum Millionen-Seller wurde.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel



Die Geschichte von *Myst* entfaltete sich erst nach und nach durch Briefe, Bücher und andere Tipps.

Hinweise sind überall in der Spielwelt von *Myst* verteilt, doch diese zu erkennen und die richtigen Schlussfolgerungen zu ziehen, das war die große Herausforderung.

Dank des großen Speicherplatzes des Mediums CD-ROM waren detaillierte Grafik und Videosequenzen möglich.

Frustresistenz, das war im Jahr 1993 wohl die wichtigste Eigenschaft, die ein Spieler haben sollte, wenn er sich an das Adventure *Myst* heranwagte. Die anderen bekannten Klassiker dieses Genres wie etwa *Monkey Island 2* (1990), *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992) oder *Day of the Tentacle* (1993) machten es ihrem Publikum vergleichsweise einfach: Eine unterhaltsame Geschichte legte schnell dar, um was es die nächsten Stunden gehen wird. Die Rätsel waren logisch aufgebaut, sinnvoll aneinandergereiht und leicht zu erkennen. *Myst* warf all das über Bord.

Mit Zettel und Stift bewaffnet

Die Reise auf die namensgebende Insel beginnt für die Spielfigur mit einem antiken Buch, das als Verbindungsglied zu diesem Eiland dient. Ein kurzes Intro zeigt, wie der nicht weiter charakterisierte Held in der fremden Welt landet, ab dann hat der Spieler die Kontrolle. Jedoch gibt *Myst* keinerlei Hinweise darauf, worum es im Spielverlauf überhaupt geht, was der Spieler tun soll – das alles entfaltet sich erst, wenn man die Spielwelt erkundet, Hinweise klug kombiniert und einfach wachsam ist. Stattdessen findet man sich in einer verlassenen Welt wieder, in der es keine Gegner oder Gefahren im eigentlichen Sinne gibt und auch kein vorgegebenes Tempo. Stattdessen bestimmt der Spieler selbst das Tempo, in dem sich die Ereignisse in *Myst* aneinanderreihen, anhand seiner Spielweise. Doch genau dieses, für manch einen vermutlich frustrierende Charakteristikum der *Myst*-Reihe macht den Reiz des ersten, aber auch aller später nachfolgenden Teile aus (bisher erschienen sechs Titel, zwei Add-ons und ein Online-Spiel).

Die anfängliche Insel steht dem Spieler völlig offen und Entwickler Cyan präsentiert diese in vorgerenderten Bildern, die per Point & Click durchgewechselt werden – erst in späteren Neuauflagen bot *Myst* dem Spieler die Möglichkeit, sich dank 3D-Engine tatsächlich frei zu bewegen. Die vorgerenderten Bilder strotzen für damalige Verhältnisse meist

DIE VERSCHIEDENEN VERSIONEN VON MYST

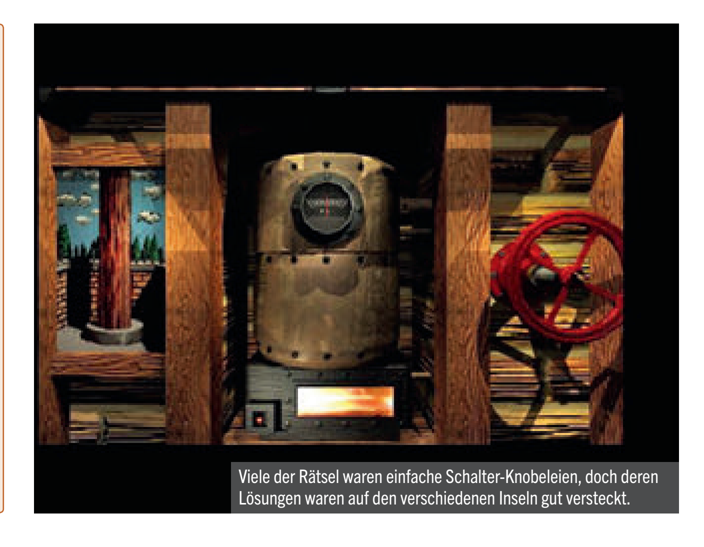
Das Original-*Myst* erschien 1993. Aufgrund seines enormen Erfolgs veröffentlichten die Entwickler im Lauf der Zeit verschiedene weitere Versionen – zuletzt im Februar 2014.

Myst: Masterpiece Edition (1999): Für die *Masterpiece Edition* polierte Cyan Worlds sein Adventure mit höher aufgelöster Grafik in 24-Bit-Farbtiefe sowie neu gerenderten Animationssequenzen und aufgehübschten Videosequenzen auf. Außerdem spendierten die Entwickler eine Hilfefunktion für die Rätsel.

realMyst (2000): Eine zusätzliche Welt namens Rime und vor allem die 3D-Engine zeichneten die Neuauflage aus, die sogar Wettereffekte darstellen kann. Das Spielprinzip blieb erhalten, doch die Steuerung erinnerte nun an einen Ego-Shooter.

Myst für die PSP (2011): Die Version für unterwegs glänzte mit verbesserter, aber nostalgischer Grafik und einigen exklusiven Rätseln.

realMyst: Masterpiece Edition (2014): Anlässlich des 20. Geburtstags erschien eine 3D-Neuauflage der *Masterpiece Edition* mit stark verbesserter Grafik, einigen Komfortfunktionen und der Wahl zwischen der Steuerung aus *realMyst* oder dem klassischen Point & Click aus dem Ur-*Myst*.



Viele der Rätsel waren einfache Schalter-Knobeleien, doch deren Lösungen waren auf den verschiedenen Inseln gut versteckt.



Entwickler Cyan Worlds hat *Myst* in den verschiedensten Versionen auf den Markt gebracht. Mal schlicht um Inhalte erweitert, später mit leistungsfähiger 3D-Engine aufgehübscht. Die im Februar 2014 veröffentlichte *realMyst: Masterpiece Edition* baut das Ur-*Myst* in aktuellem Grafikgewand nach und soll so Neulinge der Serie für die Welt von *Myst* begeistern.

vor Details, wobei viele der Dinge, die man entdecken kann, durchaus wichtig sein können, um im Spielverlauf voranzukommen – seien sie zunächst noch so unbedeutend. Der Schlüssel zum Erfolg in *Myst* war es, mit Zettel und Stift jeden noch so kleinen Hinweis aufzuschreiben, den man in Büchern fand, von denen es einige in der Spielwelt gab, denn eine Hilfefunktion besaß *Myst* in der Urversion nicht. Stattdessen war der Spieler komplett darauf angewiesen, alles, was er sah oder hörte, im Kopf zu behalten, um es im richtigen Augenblick zum Lösen der Rätsel anzuwenden, Rätsel, die oftmals aus einfachen Schalteraufgaben bestanden und erschreckend simpel wirkten, nachdem man sie gelöst hatte.

Geheimnisvolle Spielwelt

Obwohl die Spielwelt anfangs überschaubar wirkt und geübte Spieler recht schnell das Ende erreichen können, hatte bereits das erste *Myst* immens viel Inhalt. Grund dafür ist, dass die Entwickler den Spieler nicht nur die Insel Myst erkunden lassen, sondern noch vier sogenannte Zeitalter. Diese schaltet der Spieler nach und nach frei, indem er bestimmte Reihen von Rätseln löst. So findet man weitere Zauberbücher, die einen in die anderen Welten führen. Dort warten schließlich wieder komplett neue Umgebungen und Rätsel auf den Spieler, die teilweise andere Rätsel in anderen Welten oder auf der Hauptinsel Myst beeinflussen und ohne die das Geheimnis des Eilands nicht gelüftet werden kann.

Wem kannst du trauen?

Nach einer Zeit der Ratlosigkeit zu Anfang entwickelt sich die Geschichte, sobald der Spieler die beiden Brüder Sirrus und Achenar findet, die in zwei Büchern gefangen sind und um Hilfe bitten. Doch welchem der beiden man traut, das überlässt das Spiel dem Spieler. Nach und nach streuen die Entwickler zwar Hinweise, aber dennoch stellt *Myst* den Spieler immer wieder vor Entscheidungen, die den weiteren Verlauf und vor allem das Ende des Abenteuers bestimmen. Der richtige Weg führt dazu, dass Atrus, der Vater der beiden gefangenen Brüder, befreit wird, der in den späteren *Myst*-Teilen immer wieder auftaucht. Falsche Entscheidungen führen zu einem Ende, das als „verloren" angesehen werden kann.

Klassiker mit Millionenpublikum

Gewonnen hat mit *Myst* vor allem das Entwicklerstudio Cyan (heute: Cyan Worlds). Das Adventure verkaufte sich bis heute mehr als sechs Millionen Mal und galt bis zur Veröffentlichung von *Die Sims* als das meistverkaufte Spiel überhaupt. Mit zum Erfolg beigetragen hat vermutlich der Fakt, dass *Myst* eines der ersten Spiele war, das auf CD-ROM erschien und zumindest für damalige Verhältnisse das Medium sehr gut ausnutzte. Detaillierte Grafik und gut eingebundene Videosequenzen beeindruckten die Spieler und auch heute überzeugt *Myst* immer noch Fans von Knobelspielen, denn die Entwickler hieven ihren größten Erfolg immer wieder auf aktuelle Technik. ❑

SEBASTIAN ERINNERT SICH:



Myst macht es dem Spieler zu Beginn wirklich nicht einfach. Worum geht es hier? Was soll ich überhaupt machen, wo soll ich anfangen? Das sind Fragen, die sich vermutlich jeder erst einmal gestellt hat. Doch je länger man die Spielwelt erkundet und je mehr Hinweise man erfolgreich kombiniert, desto mehr schnappt die Motivationsfalle zu. Cyan Worlds hat mit *Myst* einen Adventure-Klassiker geschaffen, der viele vermutlich abschreckt. Alle anderen haben sich durch fünf Teile der Reihe geknobelt und warten jetzt auf das neuste Projekt der Entwickler (siehe Seite 96), das hoffentlich die gleichen Tugenden verfolgt wie *Myst*.

DIE MYST-REIHE IM ÜBERBLICK

Nach dem gigantischen Erfolg von Myst folgten fünf weitere Spiele, welche die namensgebende mysteriöse Geschichte aufnehmen und weiter fortführen, dem Spielablauf dabei aber treu bleiben.

Riven – The Sequel to Myst (1997)

Der offizielle Nachfolger zu *Myst* erschien 1997 und knüpft direkt an das Ende von *Myst* an. Die Bild- und Tonqualität wurden verbessert und die Entwickler setzten für die Hintergrundgeschichte auf Schauspieler, die in vorgerenderte Räume platziert wurden. Der Spieler soll in *Riven* die Ehefrau von Atrus finden, die in einer anderen Welt – bestehend aus fünf Inseln – gefangen ist.

Myst 3: Exile (2001)

Die dritte Auskopplung der Adventure-Reihe wurde von Presto Studios entwickelt. *Exile* bietet erstmals eine 360-Grad-Rundumsicht. Diesmal soll der Spieler einen Dieb zur Strecke bringen. Dieser stiehlt Atrus zu Beginn der Handlung ein wichtiges Buch. So verschlägt es den Spieler abermals in fünf verschiedene Welten voller komplexer Rätsel, in denen er das Buch finden und Atrus wiederbringen soll.

Uru – Ages Beyond Myst (2003)

Uru entwickelte Cyan Worlds unter der Flagge von Publisher Ubisoft. Das Spiel versetzte den Spieler jedoch in die Gegenwart, ein Novum im Vergleich zu den *Myst*-Spielen. Der grundsätzliche Spielverlauf blieb bestehen, jedoch setzte Cyan Worlds auf eine 3D-Engine, die es dem Spieler erlaubte, das Abenteuer aus der First-Person- oder Third-Person-Sicht zu erleben.

Myst 4: Revelation (2004)

Myst 4 entwickelte Ubisoft Montreal. Die Geschichte um Atrus wird um dessen zwei Söhne erweitert, die verbannt wurden. Später verschwindet Atrus' Tochter und die beiden Söhne kommen frei – es liegt fortan am Spieler, das Geheimnis rund um Atrus' Kinder zu lüften.

Myst 5: End of Ages (2005)

Der bislang letzte Teil der Reihe setzt wieder am Ende von *Myst* an. Das Adventure mit der bisher besten Grafik der Reihe stellt den Spieler vor die Aufgabe, Atrus' verlorenes Volk, die D'ni, wieder aufleben zu lassen. Dabei verkörpern erstmals keine Schauspieler mehr die Charaktere der Geschichte, sondern computeranimierte Figuren.

msi®

MIT NEUESTER GEFORCE® GTX GRAFIK GAMING NOTEBOOKS DER EXTRAKLASSE

Top Player - Top Choice



MSI GT70 Dominator Pro GT70-2PEx32SR231BW

- Neueste NVIDIA® GeForce® GTX 880M High-End-Grafik (8 GB)
- Intel® Core™ i7-4930MX Prozessor Extreme Edition
- 17,3" Anti-Reflection Bildschirm mit Full-HD-Auflösung
- Matrix Display erweitert den Desktop auf bis zu vier Bildschirme
- 32 GB Arbeitsspeicher
- Super RAID 2: 384 GB SSD (3x 128 GB) + 1 TB Festplatte
- Cooler Boost 2 für maximale Kühlung im Härteinsatz
- Mehrfarbig beleuchtete SteelSeries Gaming-Tastatur
- Killer™-Doubleshot-Netzwerkkarte für LAN und WLAN
- Dynaudio High-End-Soundsystem mit Subwoofer
- Stylisches Aluminium-Gehäuse
- Inklusive Dragon Super Pack mit Rucksack, Headset und Maus
- Windows 8.1

PL8M3H





GT70 Dominator GT70-2PD87FD

- Neueste NVIDIA® GeForce® GTX 870M Spitzen-Grafik (3 GB)
- Intel® Core™ i7 Quad-Core-Prozessor
- 17,3" Anti-Reflection Bildschirm mit Full-HD-Auflösung
- 8 GB Arbeitsspeicher, 750 GB Festplatte
- Aufrüstoption für zusätzliche 2,5" Festplatte oder SSD
- Mehrfarbig beleuchtete SteelSeries Gaming-Tastatur
- Killer™-Doubleshot-Netzwerkkarte für LAN und WLAN
- Dynaudio High-End-Soundsystem mit Subwoofer
- Stylisches Aluminium-Gehäuse
- Ohne Betriebssystem für individuelle Konfiguration

PL8M3N



GE60 Apache Pro GE60-2PEi781B

- Neueste NVIDIA® GeForce® GTX 860M Top-Grafik (2 GB)
- Intel® Core™ i7 Quad-Core-Prozessor
- 15,6" Anti-Reflection Bildschirm mit Full-HD-Auflösung
- 8 GB Arbeitsspeicher, 1 TB Festplatte
- Aufrüstoption für zwei zusätzliche SSD-Festplatten (mSATA)
- Mehrfarbig beleuchtete SteelSeries Gaming-Tastatur
- Killer™ E2200 Netzwerkkarte und 802.11ac WLAN
- Dynaudio High-End-Soundsystem mit vier Lautsprechern
- Stylisches Aluminium-Gehäuse
- Windows 8.1

PL6M5H











Acer Predator G3605 DT.SQYEG.119

- PC-System • Intel® Core™ i7-4770 (3,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 770 • 16 GB DDR3-RAM
- 120-GB-SSD, 1-TB-HDD • DVD-Brenner
- Gigabit-LAN • WLAN • Windows 8.1 64-Bit (OEM)

S6IC34



EVGA GTX760 SuperClocked ACX Cooler

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 760
- 1.072 MHz (Boost: 1.137 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- DirectX 11 und OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXZZC



Kingston HyperX 16 GB DDR3-2400 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • „KHX24C11T3K2/16X"
- DIMM DDR3-2.400 (PC3-19.200)
- Timing: 11-13-13
- Kit: 2x 8 GB

IEIF7JAF



Roccat Ryos MK Pro

- Gaming-Tastatur
- CHERRY MX Brown Switches
- 105 Tasten plus 8 Sondertasten
- Erweitertes Anti-Ghosting mit N-Key Rollover
- USB

NTZR9600



BenQ XL2720Z

- LED-Monitor • 68,58 cm (27") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 12.000.000:1 (dynamisch) • 144 Hz • Helligkeit: 300 cd/m² • NVIDIA 3D Vision 2-ready
- 1x DisplayPort, 2x HDMI, 1x Dual-Link DVI-D, 1x VGA, 3+1x USB

V6LC23



XFX BRAVO Type1

- ATX Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 3x 5,25"; intern: 8x 3,5", 5x 3,5"-Module für 2,5"-Festplatten oder SSDs
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio • für Mainboard bis ATX-Bauform

JZZX12



MS-TECH X4 Crow²

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5"
- inkl. drei Lüfter • Cardreader
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXJ5N



Corsair Graphite 760T

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5", 4x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXV64



Sharkoon Mask

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 2x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 5x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXSD1



Thermaltake London 550W

- 550 Watt Dauerleistung • 80 Plus Gold zertifiziert
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 140-mm-Lüfter • Active PFC
- ATX 12V 2.3 & EPS 12V 2.92
- 5 Jahre Herstellergarantie

TN5T29



Sound Blaster EVO ZXR

- faltbares Headset • USB • Bluetooth • NFC
- Frequenzbereich: 20 Hz - 20 kHz
- 50-mm-FullSpectrum-Treiber • 32 Ohm
- Mikrofon mit Geräuschunterdrückung
- SBX Pro Studio

KH#CAG



Corsair Vengeance 2100 Wireless 7.1

- Headset • 20 Hz bis 20 kHz • 32 Ohm
- 7.1- und 5.1-Raumklang • 50-mm-Treiber
- wegklappbares Mikrofon
- Wireless-USB

KH#VC7



Electronic Arts TitanFall

Einer der Erfinder von „Call of Duty" und weitere wichtige Entwickler der Call of Duty-Serie präsentieren mit Titanfall ein brandneues Universum.

- USK: keine Jugendfreigabe

YSACC2



EVGA GTX 780 TI CLASSIFIED

Titan-Black-Konkurrent im Ersteindruck

Die Evga Geforce GTX 780 Ti Classified arbeitet mit dem ACX-Kühler und soll laut Hersteller deutlich höher getaktet sein als vergleichbare Modelle mit Nvidias Referenzdesign. Nachdem wir die Karte für einen Kurztest eingebaut haben, überprüfen wir natürlich als Erstes die Taktraten: Der Standardtakt des Grafikchips liegt laut Hersteller bei 1.019 MHz und 1.085 MHz per GPU-Boost. Durch die gute Kühlung sind im Falle unseres Samples aber auch 1.124 MHz Boost möglich. Der Grafikspeicher arbeitet mit 3.500 MHz – wie das Referenzdesign auch. Die GPU ist also 144 MHz (Basis) bis 157 MHz (Boost) höher getaktet als eine Geforce GTX 780 Ti mit Nvidias Referenzdesign. Obwohl wir die Evga Geforce GTX 780 Ti Classified nicht im geräuscharmen Testlabor vermessen haben, können wir sagen, dass sich die Grafikkarte im Leerlauf und unter Last leise anhört.

Da die Geforce GTX 780 Ti Classified ab Werk eher konservativ übertaktet ist, führen wir zusätzlich einen kurzen Übertaktungstest durch: Der GPU-Takt lässt sich mit 1,2 Volt problemlos auf 1.200 MHz anheben, der Speicher scheitert knapp an der 4.000er-Marke. Mit etwas Feintuning sind hier sicher noch höhere Taktraten möglich. Die Evga Geforce GTX 780 Ti Classified wird im Preisvergleich der Kollegen von der PC Games Hardware (http://preisvergleich.pcgameshardware.de) mit rund 730 Euro gelistet und kostet somit etwa 100 Euro mehr als ebenfalls luftgekühlte Konkurrenzprodukte.

Info: www.evga.de





„Win 8 kommt mir nicht auf den PC! Für Win 8.1 stehen die Chancen gut!"

Was den Wechsel des Betriebssystems betrifft, bin ich ein konservativer Typ, der nach der Devise „Never touch a running system" handelt. Daher habe ich bisher bei keinem meiner privaten Rechner Win 8.1 installiert. Als ich aber beruflich zwei Stromspar-Mini-PCs zusammenschraubte und erstmals dort zu Testzwecken sowie für Benchmarks Windows 8.1 installierte, fand ich immer mehr Gefallen an dem OS. Dass Microsoft den Start-Knopf mit dem Update auf Windows 8.1 wieder eingeführt hat, wusste ich bereits und an die leicht geänderte Bedienung und Funktion gewöhnte ich mich schnell. Überhaupt fühlte ich mich nach dem Verlassen der Metro-Oberfläche sofort heimisch und konnte mit Win 8.1 genauso gut arbeiten wie mit dem Vorgänger Win 7. Und dann wären da noch die traumhaft kurzen Bootzeiten, wenn Win 8.1 auf einer SSD installiert wird. Ich glaube, bald steht auch bei meiner heimischen Rechner-Riege der große Umzug von Win 7 auf Win 8.1 an.

RAZER BLACK WIDOW ULTIMATE 2014

Neuauflage mit hauseigenen Schaltern

Razer legt die Black Widow Ultimate neu auf und führt mit der 2014er-Variante zugleich die selbst entwickelten mechanischen Schaltertypen Grün sowie Orange ein. Aktuell ist die Neuauflage der Black Widow Ultimate nur mit den grünen Switches erhältlich. Letztgenannte sind mit dem MX-Blue-Schalter des Konkurrenten Cherry vergleichbar, da sie ein haptisches sowie ein akustisches Feedback per Klickgeräusch bieten (siehe Diagramm). Zur weiteren Ausstattung gehören eine grüne LED-Beleuchtung, 10-Key-Rollover, fünf Makrotasten inklusive On-the-fly-Aufzeichung, ein USB-2.0-Port sowie Sound-Anschlüsse für Kopfhörer und Mikro.

Info: www.razerzone.com/eu-en/



ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWS

FRACTAL DESIGN NODE 804

Mit dem Node 804 (Preis: ca. 100 Euro) präsentierte Fractal Design ein Mini-Gehäuse im Würfelformat (Micro-ATX/Mini-ITX), das einen zweiteiligen Kammeraufbau besitzt. In der linken Kammer kommt das Hauptsystem samt Sichtfenster unter, im hinteren Bereich finden das Netzteil sowie die Festplatten (insgesamt bis zu 3,5-/2,5-Zoll-Laufwerke) Platz. Zur Belüftung lassen sich bis zu zehn Lüfter installieren: 4x 120 mm (Front), 1x 120 mm (Heck links), 1x 120/140 mm (Heck rechts) und 4x 120/140 mm (Deckel). Trotz des begrenzten Platzes passen CPU-Kühler mit bis zu 160 mm Höhe und Grafikkarten mit bis zu 320 mm Länge in den Cube-Mini.

Info: http://goo.gl/mJi6qb

AMD CATALYST BETA-TREIBER

In den beiden Beta-Catalyst-Treibern 14.1 sowie 14.2 hat sich ein Fehler eingeschlichen. Der sorgt bei manchen Radeon-Nutzern für Überhitzungen unter Last, da die Lüfter nicht entsprechend hochgefahren werden. Das Problem ist bekannt und soll durch ein Update behoben werden.

Info: http://goo.gl/BZortJ



Kampf der Grafikschnittstellen

Von: Tom Loske/
Philipp Reuther

Mit der neuen Rendering-API Mantle stemmt sich AMD gegen die Vorherrschaft von Microsofts etabliertem Direct X. Gelingt dieses Vorhaben?

Spieler älteren Semesters erinnern sich noch an Zeiten, in denen die Frage nach der Render-Schnittstelle (kurz: API) keinesfalls immer mit Direct X beantwortet wurde. Mitte der Neunzigerjahre bekam Microsofts API starke Konkurrenz von Open GL und 3dfx Glide. In vielen Titeln war sogar noch ein Software-Renderer enthalten, der es auch PC-Spielern ohne 3D-Beschleuniger ermöglichte, aktuelle Titel zu spielen. Mit steigender Komplexität der Grafik verschwand diese Schnittstelle aber recht bald.

Open GL war zu dieser Zeit sehr weit verbreitet. Die Performance fiel deutlich besser als unter Direct X aus, zudem waren fast alle Grafikkarten kompatibel. Nicht nur das: Die API ist plattformunabhängig, es spielt also keine Rolle, welches Betriebssystem verwendet wird. Die Leistungskrone hatte zur damaligen Zeit aber 3dfx Glide inne, welche nur zu Voodoo-Grafikkarten kompatibel war. Aufgrund der besonders hardwarenahen Befehle liefen die Spiele mit dieser Schnittstelle spürbar schneller als mit Open GL oder gar Direct X.

Aufgrund des ähnlichen Konzepts lässt sich AMDs Mantle vermutlich am besten mit 3dfx Glide vergleichen: Beide Grafikschnittstellen sind exklusiv für die Hardware eines Herstellers angepasst und können daher leicht auf die jeweiligen Grafikkarten optimiert werden, was die Performance steigert. Durch die enorme Nähe zur Hardware entfällt eventueller Overhead durch das Betriebssystem, wie er etwa bei Direct X entsteht.

PROZESSORSCHONENDE GRAFIKSCHNITTSTELLE

Unsere ersten Mantle-Benchmarks haben durchaus spannende Ergebnisse geliefert. Vergleichen wir beispielsweise die Prozessorbelastung in *Battlefield 4* unter Mantle und Direct X, zeigt AMDs API deutliche Performancevorteile, insbesondere wenn der Prozessor bereits an seiner Leistungsgrenze angekommen ist. Je stärker die zentrale Recheneinheit jedoch ist, desto weniger macht sich dieser Vorteil bemerkbar. Besonders profitieren können Spieler von Mantle also in CPU-limitierten Situationen.

Im Spielealltag jedoch stellt sich die Situation oft umgekehrt dar: Nicht der Prozessor, sondern die Grafikkarte kann nicht mehr schneller arbeiten und begrenzt

somit die Bildwiederholrate. Gerade in hohen Auflösungen wie 1.920 x 1.080 Pixel (Full HD) in Verbindung mit Kantenglättung und maximalen Details kommt der 3D-Beschleuniger mehr ins Schwitzen als der Prozessor. Unsere Messergebnisse zeigen zwar auch hier noch leichte Vorteile für die Mantle-API, allerdings sinkt der Vorsprung gegenüber Direct X deutlich.

MESSBARE LEISTUNGSUNTERSCHIEDE

Bereits in der Beta-Phase von *Battlefield 4* haben wir festgestellt, dass die Bildwiederholraten unter Windows 8 spürbar höher liegen als unter Windows 7. Da viele Spieler aber immer noch bevorzugt auf Windows 7 setzen und seinem Nachfolger eher skeptisch gegenüberstehen, gab es diesbezüglich einiges an Aufregung in der Szene. Johan Andersson von DICE argumentierte daher, dass die nur unter Windows 8 verfügbare Render-Schnittstelle Direct X 11.1 wesentlich effektiver arbeite als Direct X 11, was letztlich zu den großen Leistungsunterschieden führe.

Gleichzeitig betonte er, dass AMDs Mantle-API aufgrund ihrer Hardwarenähe eine noch bessere Performance erzielen könne. Diese Aussage konnten wir in der Vergangenheit bereits durch Benchmarks mit kompatiblen Grafikkarten wie der Radeon R9 290X bestätigen.

Für diesen Artikel haben wir getestet, wie es seit dem Second-Assault-Patch um die *Battlefield 4*-Leistung steht. Dazu haben wir gemessen, wie sich beliebte Geforce- und Radeon-Grafikkarten unter Direct X 11 und 11.1 beziehungsweise Mantle schlagen. Alle Messungen mit AMDs neuer API konnten selbstverständlich nur mit Radeons durchgeführt werden.

Als Ergänzung haben wir einige ältere Prozessoren von Intel und AMD ins Testlabor gebeten, um zu prüfen, wie gut *Battlefield 4* mit Takt und Kernen skaliert und welche Auswirkung das Betriebssystem auf die Prozessor-Leistung im Spiel hat.

MANTLE KAUM VERFÜGBAR

Ursprünglich wollten wir unsere Benchmarks durch Messungen mit dem neuen *Thief* von Square Enix anreichern. Die Neuauflage der beliebten Schleichspielserie sollte eigentlich bereits zur Erstveröffentlichung Mantle-kompatibel sein. Aus nicht näher genannten Gründen wurde die Integration der neuen AMD-API jedoch bis auf Weiteres verschoben und soll dann via Patch nachgereicht werden.

Um euch nicht nur Benchmark-Werte aus dem bislang einzigen Spieletitel mit Mantle-Unterstützung zu liefern, haben wir uns auch mit der Technik-Demo *Starswarm* beschäftigt. Die mit diesem Hilfsprogramm gemessenen Ergebnisse sind jedoch mit Vorsicht zu genießen. Warum das so ist, erklären wir ausführlich auf der letzten Seite dieses Artikels.

EIN ERSTER BLICK IN DIE KRISTALLKUGEL

Wie ihr zwischen den Zeilen möglicherweise bereits gelesen habt, lief der Start von Mantle alles andere als glatt. Da unsere Benchmark-Ergebnisse aber bereits jetzt ein enormes Potenzial versprechen, sind wir extrem gespannt, wie sich Mantle in Zukunft entwickelt.

Unsere *Battlefield 4*-Ergebnisse bestätigen, dass AMD mit seiner neuen Grafikschnittstelle definitiv einen Schritt in die richtige Richtung getan hat. Jetzt bleibt nur die Frage, ob die amerikanische Firma die Chance auch nutzt und Mantle fest im Markt etablieren kann.

Unserer Einschätzung nach müsste dazu auch Nvidia die Möglichkeit gegeben werden, auf die neue Schnittstelle zu setzen. Andernfalls werden zu viele Spieler ausgeschlossen, was auch Entwickler abschrecken könnte, die neue API für ihre Titel zu nutzen. Gerüchtehalber ist dies aber aktuell für Nvidia technisch unmöglich. Zuvor müsste der Hersteller umfangreiche Änderungen am Chipdesign vornehmen.

All diese Überlegungen sind aktuell aber reine Spekulation. In den nächsten Monaten wird sich aber hoffentlich zeigen, in welche Richtung die Entwicklung von Mantle weitergeht. ❑

DIRECT-X-11.1-WERTE: BATTLEFIELD 4 IM TESTLABOR

Bislang stellt *Battlefield 4* den einzigen Titel dar, der AMDs neue Grafikschnittstelle Mantle unterstützt. Daher haben wir den beliebten Ego-Shooter als Benchmark für diesen Artikel herangezogen. Da die Neuauflage des Schleich-Spiels *Thief* entgegen ersten Ankündigungen der Macher doch ohne Mantle-Unterstützung ausgeliefert wurde, konnten wir den Titel für unseren Mantle-DX11.1-Leistungsvergelich nicht nutzen.

FPS-DOPING

Wie bereits aus früheren Benchmarks bekannt ist, läuft der Multiplayer-Shooter von DICE unter Windows 8.1 schneller als noch unter Windows 7. Das liegt laut Chefentwickler Johan Andersson vor allem an Optimierungen im Code von Direct X 11.1, welches nur in Microsofts aktuellem Betriebssystem zur Verfügung steht. Aufgrund der engen Verwandtschaft von Windows 7 und 8.1 fühlen sich manche Spieler hintergangen: Sie vermuten, dass die amerikanische Firma die verbesserte Schnittstelle absichtlich zurückhält, um Spieler zum Kauf des neuen Betriebssystems zu bewegen.

Wir wollen aber nicht auf die Gerüchteküche eingehen, sondern uns mit den harten Benchmark-Zahlen beschäftigen. Die sprechen eine recht deutliche Sprache: Besonders Geforce-Grafikkarten profitieren von den Neuerungen in Direct X 11.1 und zeichnen sich durch erhöhte Bildwiederholraten aus. Zwar handelt es sich hierbei oft nur um runde fünf Fps, prozentual gesehen entspricht dies aber einem Vorsprung von bis zu 20 Prozent. Auch Radeon-Nutzer profitieren von der überholten Direct-X-Schnittstelle, wenn sie Windows 8.1 verwenden. Der Vorsprung fällt insgesamt aber kleiner aus als bei der Nvidia-Konkurrenz.

Das braucht AMD-Besitzer aber nicht zu stören, denn die setzen ohnehin besser auf den AMD-nativen Renderpfad Mantle. Wie schon unter Windows 7 zeigt sich hier ein spürbarer Performancesprung im Vergleich zu Microsofts Direct X. Interessante Kleinigkeit: Obwohl es keine Rolle spielen sollte, ob Mantle unter Windows 8.1 oder seinem Vorgänger verwendet wird, liegt auch hier die Bildwiederholrate leicht höher.

UND DAS HEISST?

Was bedeuten diese Ergebnisse nun für den Kampf Mantle gegen Direct X? Kann sich eine der beiden Schnittstellen absetzen und sich als klarer Sieger fühlen? Zum aktuellen Zeitpunkt lautet die Antwort: Nein.

Mit *Battlefield 4* hat AMD zwar einen sehr hochkarätigen Titel in petto, weitere Spiele mit Mantle-Unterstützung sind aber noch nicht erhältlich. Zudem scheint es immer noch Probleme bei der Integration der API zu geben. Der Start von AMDs Rendering-Pipeline lief schon beim Vorzeigeobjekt *Battlefield 4* eher mäßig, nun verschiebt sich auch die Implementierung von Mantle in den Reboot des Schleichspiel-Klassikers *Thief*.

Die Benchmarks zeigen eindeutig, dass Potenzial vorhanden ist, allerdings werden wir das Gefühl nicht los, dass hier noch einiges mehr drin wäre. Hinzu kommt die Sorge, dass sich eine proprietäre Grafik-Schnittstelle auf dem umkämpften Markt äußerst schwer tun wird.

MANTLE FÜR ALLE

Um dann noch ein wenig Schwung in die Gerüchteküche zu bringen: Wir würden uns wünschen, dass AMD seine neue API Mantle auch für Nvidia und Intel freigibt. Damit könnten alle drei großen Hersteller von Grafikkarten von verbesserten Bildwiederholraten profitieren. Zwar könnte dies AMDs Position bei den APUs schwächen, dafür würde es Microsoft unter Druck setzen, Direct X konsequenter zu optimieren und eventuell günstiger zu lizenzieren.

CPU-BENCHMARKS DIRECT X GEGEN MANTLE

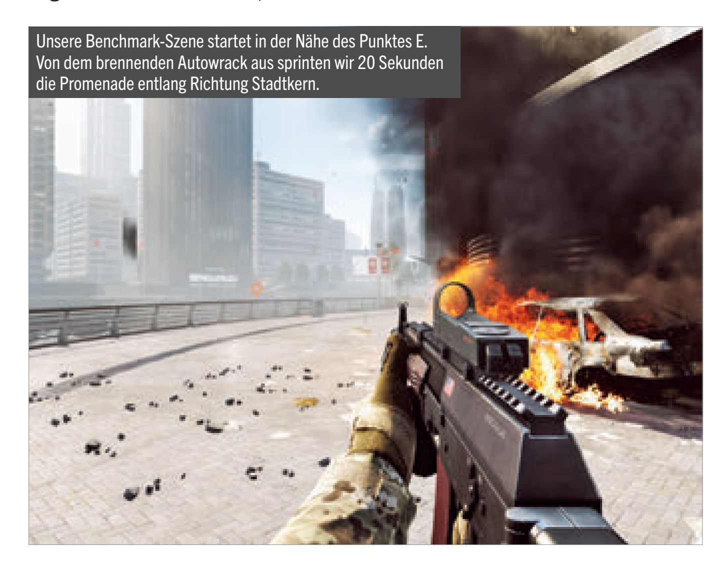
Wie wir eingangs schon erwähnten, kann Mantle die Bildraten vor allem dann positiv beeinflussen, wenn die CPU bei der Grafikberechnung (Rendering) einen Flaschenhals darstellt. Dies kommt vor allem dann zustande, wenn der Prozessor neben der eigentlichen Darstellung des Spiels und der Physik nebenbei auch noch andere Elemente zu berechnen hat. Praktisch, dass uns das bisher einzige für einen Test geeignete Spiel mit Mantle-Support ein perfektes Beispiel für solch ein Szenario bietet: Bühne frei für den Multiplayer-Modus von *Battlefield 4*. Die 64-Spieler-Matches, die aufwendige Physik und die dynamischen Karten bringen beinahe jeden aktuellen Prozessor an ihre Leistungsgrenze. Ganz besonders ist dies unter Windows 7 der Fall, dieses Betriebssystem setzt noch auf die veraltete Direct-X-11.0-Schnittstelle.

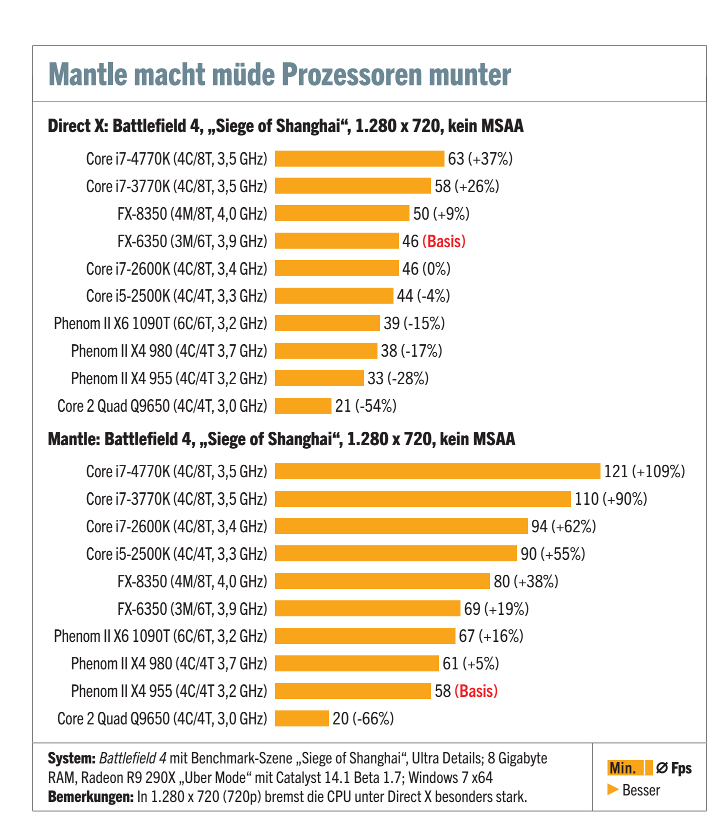
Für unsere Benchmarks wählen wir unsere Szene „Siege of Shanghai", diese Karte zählt auch nach zwei Add-ons noch zu den anspruchsvollsten Maps. Für Multiplayer-Benchmarks wählen wir den Conquest-Modus (large) und ausschließlich volle Server mit einem maximalen Ping von 15. Wir starten den Benchmark in der Nähe des Punktes E vor der Kurve der Promenade an dem brennenden Autowrack. Von dort sprinten wir 20 Sekunden die Straße entlang auf die Stadt zu. Wichtig hierbei: Das Hochhaus muss intakt sein und auch über den gesamten Ablauf der Messungen stehen bleiben. Der Staub, der nach dem Zusammensturz durch die Luft wirbelt, verfälscht ansonsten die Ergebnisse. Für unsere Benchmarks verwenden wir für alle Systeme eine R9 290X im „Uber Mode", die Taktraten betragen 1.000 MHz für den Chip und 2.500 MHz für den Speicher. Die Testsysteme sind mit Windows 7 x64 und acht Gigabyte Speicher bestückt.

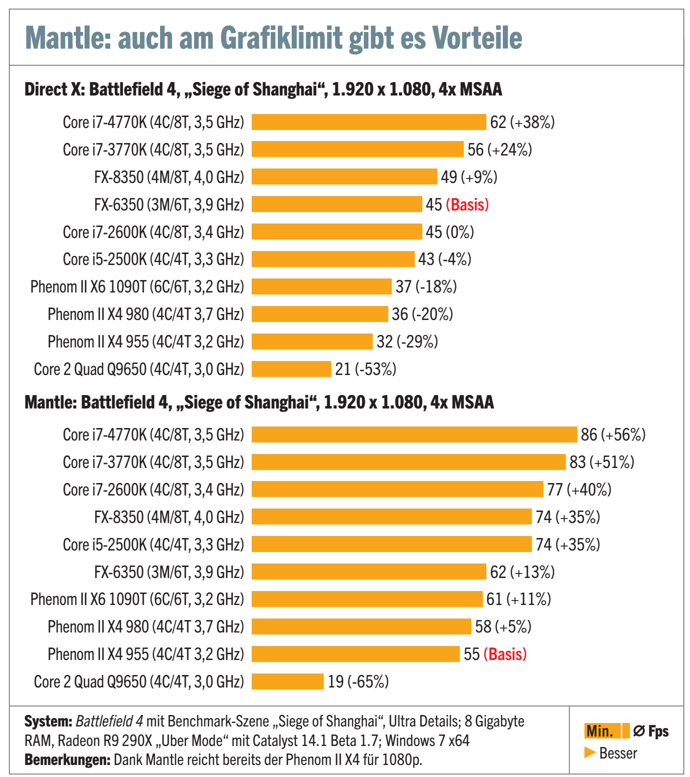
CPU-VIAGRA FÜR ALTE KERNE?

Der Vorteil durch die Mantle-Schnittstelle ist offensichtlich, besonders ältere Prozessoren können beachtlich zulegen. In vielen Fällen macht die API den Unterschied zwischen ruckelig und flüssig spielbar. Der Leistungsgewinn betagter CPUs liegt laut unseren Benchmarks oft jenseits der 70-Prozent-Marke!

Auch AMDs ältere Phenom-Modelle gewinnen beim Wechsel von Direct X auf Mantle über 60 Prozent. Dieser Geschwindigkeits-Boost lässt *Battlefield 4* auf diesen Prozessoren erst so richtig flüssig laufen, der Spielspaß steigt beträchtlich an. Zu alt darf der Prozessor aber wohl doch nicht sein, ein ebenfalls getesteter Core 2 Quad Q9650 konnte von der Schnittstelle nicht profitieren. Tatsächlich lief *Battlefield 4* mit dem Vierkern-Opa sogar deutlich schlechter, viel mehr noch, als sich dem Diagramm entnehmen lässt: Kurze Hänger mit sehr starken Einbrüchen trübten das durch die niedrige Bildrate sowieso schon stark beeinträchtigte Spielgefühl. Eventuell fehlen für Mantle benötige Befehlssätze. Da Mantle aber noch eine Beta-Version ist, wollen wir nicht ausschließen, dass spätere Versionen der AMD-Schnittstelle auch den steinalten Core-2-Modellen noch einen gewissen Leistungsgewinn verschaffen können.


Unsere Benchmark-Szene startet in der Nähe des Punktes E. Von dem brennenden Autowrack aus sprinten wir 20 Sekunden die Promenade entlang Richtung Stadtkern.





CPU-BENCHMARKS DIRECT X GEGEN MANTLE

Neben dem Prozessor ist die Grafikkarte wohl die wichtigste Komponente in jedem Spiele-PC. Klassischerweise führt sie ihre Arbeit in den vergangenen Jahren vor allem mithilfe der Direct-X-Schnittstelle von Microsoft aus. Die aktuellste Version der API ist 11.1, der Großteil der Spieler setzt aber noch auf Windows 7 und muss sich mit dem Vorgänger Direct X 11 begnügen – und damit auf die mit dem Update einhergehenden Optimierungen verzichten.

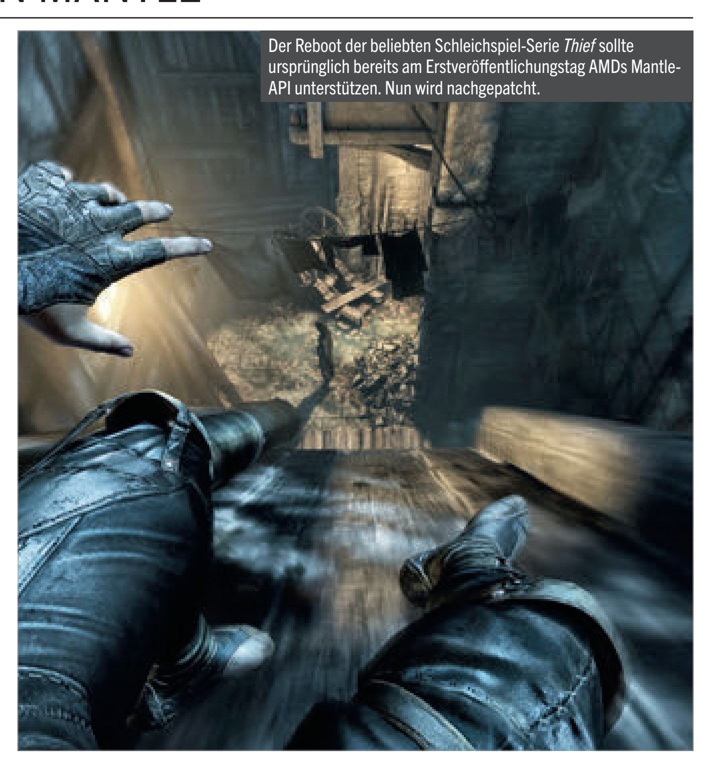
LEISTUNGSEINFLUSS

Windows 8.1 bietet in *Battlefield 4* einen spürbaren Performancevorsprung gegenüber Windows 7. Nun stellt sich aber die Frage, ob der Unterschied wirklich so massiv ausfällt, dass es sich lohnt, ein Update auf das neue Betriebssystem in Erwägung zu ziehen. Wenn wir einen Blick auf unsere Messergebnisse werfen, dann könnte sich dieser OS-Wechsel für echte *Battlefield 4*-Enthusiasten durchaus lohnen: In vielen Fällen läuft der Multiplayer-Shooter von DICE über fünf Fps schneller als unter Windows 7. Das entspricht von Fall zu Fall Steigerungen von etwa 20 Prozent. Bevor wir aber genauer auf die mit Windows 8.1 erreichten Werte eingehen, befassen wir uns mit den Windows-7-Ergebnissen. Wer befürchtet, dort mit unterirdischen Benchmarkwerten konfrontiert zu werden, dem können wir bereits jetzt Entwarnung geben. Dennoch: *Battlefield 4* bleibt ein sehr hardwarehungriges Spiel, ohne ausreichend flotte Komponenten bleibt der Spielspaß schnell auf der Strecke. Insbesondere hektische Mehrspieler-Gefechte verlangen nach einer schnellen Grafikkarte und einem ebenso leistungsstarken Prozessor.

Die Basis für unsere Grafikkarten-Benchmarks stellt wie üblich ein Z87-Mainboard mit einem Intel Core i7-4770K dar. Diesem stehen acht Gigabyte Arbeitsspeicher und eine 240 Gigabyte große SSD zur Seite. Um zu verhindern, dass wir bei unseren Messungen im CPU-Limit hängen, haben wir sämtliche Detaileinstellungen auf ihr jeweiliges Maximum gesetzt und zusätzlich Kantenglättung aktiviert. Als Auflösung kommt das weit verbreitete Full HD zum Einsatz.

GROSSE HERAUSFORDERUNG

Schon der erste Blick auf die Ergebnisse in den Benchmarks sowie



Der Reboot der beliebten Schleichspiel-Serie *Thief* sollte ursprünglich bereits am Erstveröffentlichungstag AMDs Mantle-API unterstützen. Nun wird nachgepatcht.

DX-Vergleich mit GTX 780 Ti im Multiplayer-Modus

Battlefield 4, „Siege of Shanghai", 1.920 x 1.080, 4x MSAA, Ultra Details

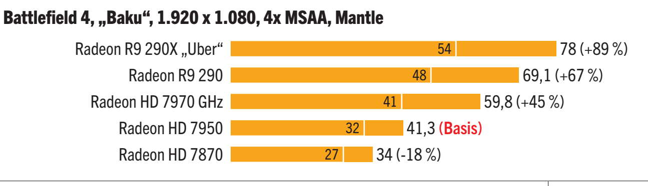
	Min.	Ø Fps
Direct X 11.1 (Win 8.1)	70	78,1 (+7%)
Direct X 11.0 (Win 7):	65	73,2 (Basis)

System: Core i7-4770K, 16 Gigabyte RAM, GTX 780 Ti; Geforce 334.89 WHQL **Bemerkungen:** Dank Direct X 11.1 kann die GTX 780 Ti in Win 8.1 recht deutlich zulegen. Doch erst mit einer starken Übertaktung des Prozessors könnte die GTX voll ausgereizt werden.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

Leichte Vorteile am GPU-Limit durch Mantle

Battlefield 4, „Baku", 1.920 x 1.080, 4x MSAA, Mantle

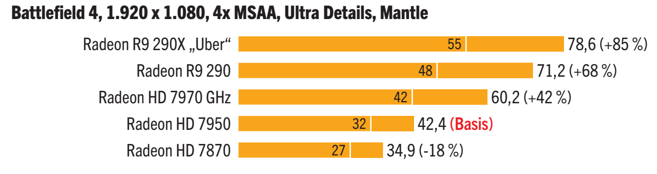


System: Intel Core i7-4770K, Z87, 8,0 Gigabyte DDR3, Win 7, Cata. 14.1 Beta 6
Bemerkungen: Mantle hat leichte Performancevorteile am Grafiklimit. Drastisch absetzen kann sich die API aber nicht. Bei CPU-Benchmarks sieht die Situation anders aus.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

Mantle profitiert von Windows 8.1

Battlefield 4, 1.920 x 1.080, 4x MSAA, Ultra Details, Mantle

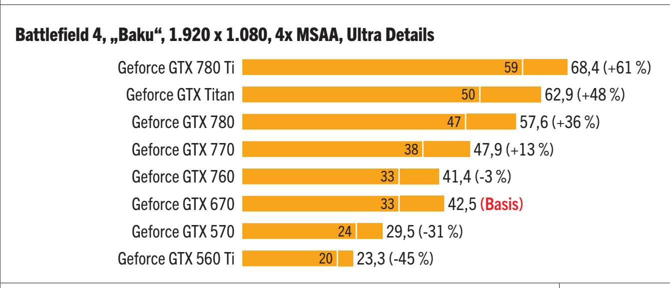


System: Intel Core i7-4770K, Z87, 8,0 Gigabyte DDR3, Win 8.1, Cata. 14.1 Beta 6
Bemerkungen: Auch AMDs neue Grafikschnittstelle profitiert leicht von Windows 8.1. Das ist insofern bemerkenswert, als die API deutlich hardwarenäher agiert als DX11.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

Geforce unter Windows 7 langsamer

Battlefield 4, „Baku", 1.920 x 1.080, 4x MSAA, Ultra Details

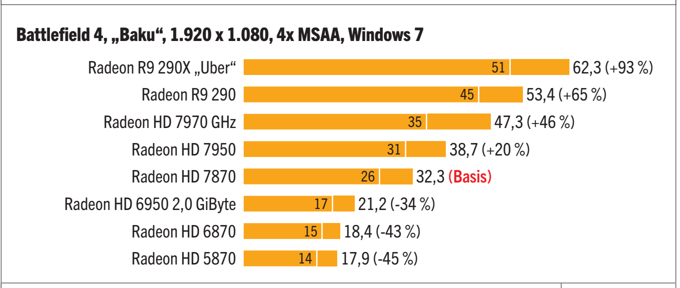


System: Intel Core i7-4770K, Z87, 8,0 Gigabyte DDR3, Win 7, GF 334.62 **Bemerkungen:** Wer noch eine Geforce-Grafikkarte der 500er-Reihe besitzt, findet mit *Battlefield 4* einen Grund zum Aufrüsten. Alternativ könnt ihr auch einfach die Kantenglättung reduzieren.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

Auch Radeons schwächeln unter Windows 7

Battlefield 4, „Baku", 1.920 x 1.080, 4x MSAA, Windows 7



System: Intel Core i7-4770K, Z87, 8,0 Gigabyte DDR3, Win 8.1, Cata. 14.1 Beta 6
Bemerkungen: Wie zu erwarten war, hinkt die Leistung unter Windows 7 dem Nachfolger hinterher. Das liegt an der besseren Optimierung von Direct X 11.1.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

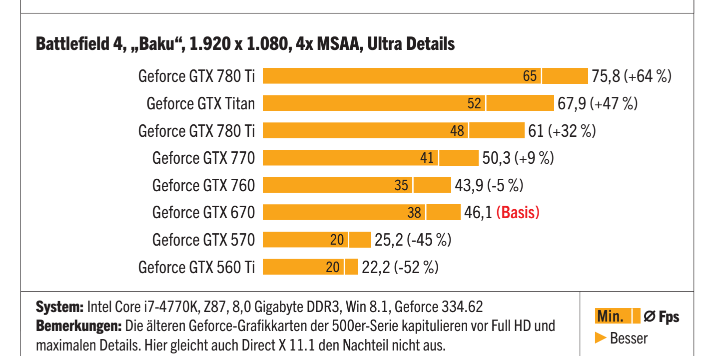
der Tabelle unten zeigt, dass nur High-End-Grafikkarten vom Schlage einer Geforce GTX Titan oder Radeon R9 290X flüssige Bildwiederholraten garantieren können. Zwar schaffen das in den meisten Fällen auch Mittelklasse-GPUs, allerdings kann es hier immer wieder zu vereinzelten Einbrüchen der Framerate kommen. Im besten Fall ist das nur ein wenig störend, im schlimmsten Fall aber ein virtueller Bildschirmtod mehr: Für ehrgeizige Spieler ein echtes Ärgernis.

Mit Direct X 11 als Renderpfad schneiden in unseren Messungen Geforce-Karten etwas besser ab als ihre Radeon-Pendants. Bei der Auswahl der getesteten Grafikkarten haben wir uns an den aktuell am meisten verbreiteten Modellen unserer Leser orientiert. Zur besseren Reproduzierbarkeit stammen die hier dargestellten Ergebnisse aus dem Singleplayer-Modus. Der Multiplayer ist noch etwas fordernder, allerdings schwanken die einzelnen Messwerte dort sehr stark, was klare Aussagen hinsichtlich der Performance erschwert. Hinzu kommt, dass wir diesen Monat eine neue Multiplayer-Benchmarkszene festgelegt haben. Die damit erstellten Werte wären also nicht zu den bisherigen Ergebnissen vergleichbar. Da AMDs Mantle wesentlich hardwarenäher arbeitet als Microsofts Direct X, verringert sich der durch das Betriebssystem entstehende Overhead (quasi der Verwaltungsapparat). Dadurch liegen die Bildwiederholraten von kompatiblen Grafikkarten doch deutlich über den unter Direct X 11 erzielten Fps-Raten. Offiziell wird zum Zeitpunkt der Drucklegung lediglich die Radeon R9 290(X) von Mantle unterstützt. In der Realität funktionieren allerdings auch alle anderen Radeon-Grafikkarten, die auf der Graphics-Core-Next-Architektur basieren, sprich die Radeon-HD-7000er-Reihe mit AMDs neuem Renderpfad Mantle.

Programmierschnittstellen: Leistungsvergleich mit Battlefield 4

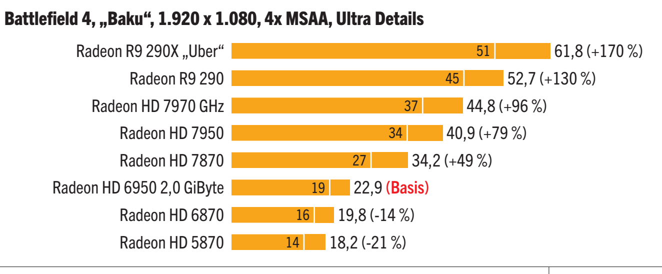
	Fps unter Windows 7 (Direct 3D 11.0)	Fps unter Windows 8.1 (Direct 3D 11.1/"11.0+")	Fps mit Mantle (Windows 7)
1.280 x 720, kein AA/AF			
Geforce GTX 780 Ti	*Battlefield 4* ~92/81 avg./min.	*Battlefield 4* ~113/88 avg./min.	Technisch unmöglich
Radeon R9 290X	*Battlefield 4* ~68/60 avg./min.	*Battlefield 4* ~74/63 avg./min.	*Battlefield 4* ~119 avg.
2.560 x 1.600, Ultra-Preset			
Geforce GTX 780 Ti	*Battlefield 4* ~36/29 avg./min.	*Battlefield 4* ~37/31 avg./min.	Technisch unmöglich
Radeon R9 290X	*Battlefield 4* ~33/28 avg./min.	*Battlefield 4* ~34/29 avg./min.	*Battlefield 4* ~36 avg.
System: FX-8350 (4.0 GHz), 990FX (2,6 GHz Northbridge-Takt), 2x 8 Gigabyte DDR3-2200, Geforce 334.69 Beta, Catalyst 14.1 Beta 1.7			

Battlefield 4: Windows 8.1 leicht vor Windows 7



System: Intel Core i7-4770K, Z87, 8,0 Gigabyte DDR3, Win 8.1, Geforce 334.62
Bemerkungen: Die älteren Geforce-Grafikkarten der 500er-Serie kapitulieren vor Full HD und maximalen Details. Hier gleicht auch Direct X 11.1 den Nachteil nicht aus.

AMDs Mittelklasse hat zu kämpfen



System: Intel Core i7-4770K, Z87, 8,0 Gigabyte DDR3, Win 8.1, Cata. 14.1 Beta 6
Bemerkungen: Unter Direct X 11.1 liegt die Radeon-Performance deutlich unter den Mantle-Ergebnissen. Daher solltet ihr nach Möglichkeit auf den neuen Renderpfad setzen.

BILDVERGLEICH: BATTLEFIELD 4 MIT MANTLE UND DIRECT X 11.1

Nicht nur die Leistung unterscheidet sich bei den beiden Renderpfaden Direct X und Mantle. Auch die Bildqualität ist stellenweise unterschiedlich. Wie der Bildvergleich verdeutlicht, sind im Bildhintergrund unter Mantle mehr Details zu sehen. Der anfangs noch sichtbare Nebel-Bug existiert seit dem aktuellen Patch nicht mehr.

Mantle



Direct X



STARSWARM UND DIE BENCHMARK-PROBLEMATIK

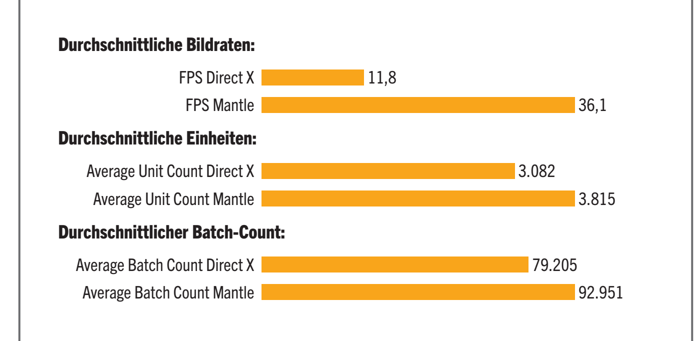
Neben *Battlefield 4* gibt es bisher nur eine einzige weitere Möglichkeit, Mantle zu testen. Oxide Games hat mit *Starswarm* eine Demo auf Basis ihrer Nitrous Engine veröffentlicht, die mit Mantle gegenüber Direct X beeindruckende Leistungszuwächse erzielen kann.

TECHDEMO, KEIN BENCHMARK

Doch wir begegnen dieser Demo mit einer gewissen Skepsis. Dies hat mehrere Gründe und um diese aufzuschlüsseln, wollen wir uns zuerst einmal genauer mit dem Ansatz, den Oxide Games mit der *Starswarm*-Demo verfolgt, auseinandersetzen. Wer der Entwicklung der Demo, ihren Präsentationen und den zugehörigen Publikationen folgt, stößt unweigerlich auf „Batches" oder „Batch Count". Doch was genau hat es damit auf sich und warum behaupten die Entwickler Oxide Games, dass es sich hierbei um eine besonders wichtige Größe des Benchmarks handelt; wichtiger sogar als die eigentlichen Frameraten und ausschlaggebend für die Engine-Programmierung an sich?

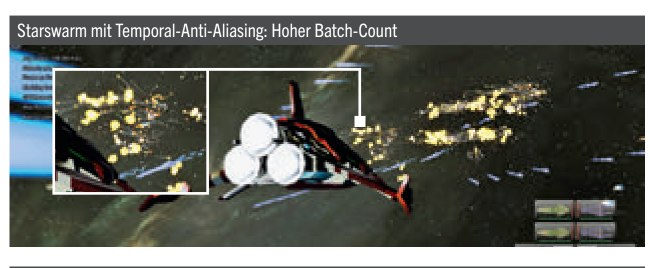
Starswarm: Direct X versus Mantle

Wir wollen euch einige Messungen aus der *Starswarm*-Demo nicht vorenthalten. Bitte beachtet, dass wir die Ergebinsse für nicht aussagekräftig halten. *Starswarm* läuft hier auf einem Core i7-3770 mit 3,5 GHz, 16 Gigabyte DDR3-2133 RAM und einer R9 290X. Als Szene dient das „RTS"-Szenario, hier liegen die Ergebnisse innerhalb einer API sehr dicht beeinander. Im direkten Vergleich liegt Mantle aber bei den Bildraten, den Draw Calls und den Einheiten meilenweit vorn.



TEMPORAL-AA UND MOTION BLUR

Kantenglättung und Motion-Blur sind eine einzelne Option. Schaltet man diese ein, werden die Objekte mehrfach berechnet. Der Batch-Count steigt dramatisch an.


Starswarm mit Temporal-Anti-Aliasing: Hoher Batch-Count


Starswarm ohne Temporal-Anti-Aliasing: Deutlich reduzierter Batch-Count

DAS WORST-CASE-SZENARIO FÜR DIRECT X

Oxide Games verwenden den Ausdruck „Batch" wohl als Analogie zu Draw Calls. Draw Calls sind Befehlssätze, die vom Prozessor zum Grafikchip geschickt werden, um diese beispielsweise anzuweisen, ein Objekt zu rendern. Hier tritt auch unter Umständen das Problem mit dem Overhead der CPU unter Direct X ein: Jeder Befehl, der von der Engine gesendet bei der CPU eintrifft und von dort weiterverschickt wird, benötigt eine gewisse Zeit, um abgearbeitet zu werden. Treffen zu viele dort ein, kommt es gewissermaßen zum Stau. Die einzelnen Befehle blockieren sich, werden daher weniger schnell verschickt. Dies hat wiederum den Effekt, dass die Grafikkarte auf den Prozessor warten muss, bis sie ihre nächste Renderanweisung von dort erhält. Geschickte Programmierer fassen daher mehrere Renderbefehle in einen einzelnen Draw Call zusammen und verschicken sie gebündelt. Dies erfordert allerdings auch einen erhöhten Aufwand und Tricksereien bei der Programmierung, auch bei Portierungen von Konsole auf den PC: Denn die Konsolen besitzen ebenfalls eine Low-Level-API und können deutlich mehr Draw Calls verarbeiten als Direct X auf dem PC. Für Mantle angepasste Programme können diesen Stau auflösen und erlauben zudem eine direktere und effizientere Kommunikation zwischen Prozessor und Grafikkarte. Auf der anderen Seite ist eine Anpassung der Engine an die API vonnöten, auch dies erhöht den Programmieraufwand.

Gerade Spiele mit vielen Einheiten, Objekten und KI-Befehlssätzen produzieren zumindest in der Theorie einen großen Overhead, benötigen also eine leistungsfähige CPU, die die Draw Calls schnell abwickeln kann, um die Grafikkarte auslasten zu können. Ein Strategie-Spiel mit einer Vielzahl von Einheiten wäre also gut für einen Vergleich zwischen Direct X und Mantle geeignet. Klingt nach *Starswarm*, oder etwa nicht? Im Prinzip stimmt das, doch die *Starswarm*-Demo bringt mehrere Faktoren ins Spiel, die ihre Eignung für einen Benchmark unserer Meinung nach stark einschränken: Zum einen wäre da die extrem schlechte Reproduzierbarkeit. Selbst das „Follow"-Szenario, laut den Entwicklern als Benchmark-Szene konzipiert und optimiert, liefert mit jedem Anlauf stark voneinander abweichende Werte. Beim „RTS"-Szenario hingegen bleiben die Bildraten und Anzahl der Batches sehr nahe beieinander. Allerdings nur, wenn die gleiche API verwendet wird. Die maximalen sowie durchschnittlichen Batches respektive Draw Calls und die berechnete Einheitenzahl sind mit Mantle deutlich höher als unter Direct X. Also können die beiden APIs nicht eins zu eins verglichen werden. Für einen direkten Vergleich zwischen Mantle und Direct X taugt *Starswarm* also schon deshalb nicht. Des Weiteren ist in dem Benchmark das Temporal-Anti-Aliasing inklusive „Film-Quality-Motion-Blur" aktiviert. Anstatt für die Unschärfe konventionell den Framebuffer der Grafikkarte zu verwenden, rendert *Starswarm* für diesen Effekt die Objekte und Schiffe mehrmals kurz hintereinander und erhöht den Batch Count damit um den Faktor vier bis fünf. Aufgrund dessen brechen die Bildraten unter der sowieso schon limitierenden API Direct X extrem ein. Aus genau diesen Gründen wollen wir von der *Starswarm*-Demo als Benchmark Abstand nehmen. Wir möchten euch trotzdem einige Messungen nicht vorenthalten, doch gleichzeitig davor warnen, diese als aussagekräftig zu werten. ❑

FAZIT

Mantle hat Potenzial

Noch ist es zu früh, um sich mit gutem Gewissen ein Urteil über Mantle bilden zu können. Die API hat zumindest in Verbindung mit *Battlefield 4* noch Macken und es fehlen weitere Spiele. *Starswarm* taugt nur als Was-wäre-wenn-Szenario: Was würde passieren, wenn Spieleprogrammierer unzählige Draw Calls nutzen könnten? Das ist sicher interessant und der Leistungszuwachs unter Mantle fällt beeindruckend aus, doch *Starswarm* spiegelt nicht die übliche Spieleprogrammierung wider.



High-End zum vernünftigen Preis

Von: Raffael Vötter

So verführerisch Nvidias schwarzer Titan auch ist: High-End-Leistung bekommt ihr deutlich günstiger. PC Games testet alle Neuerscheinungen von 370 bis 700 Euro.

Falls ihr die Hardware-Seiten in dieser PC-Games-Ausgabe durchgeblättert habt, ist euch gewiss der Test von Nvidias Geforce GTX Titan Black, der schnellsten, aber auch teuersten Grafikkarte der Welt, im Gedächtnis geblieben. Für alle, die nicht gewillt sind, für solch einen Render-Titanen mal eben 900 Euro auszugeben, lohnt sich die folgenden Marktübersicht. Wer nämlich eine der nachfolgenden getesteten Karten kauft, erhält eine zur Titan Black vergleichbare Leistung für deutlich weniger Geld!

Nachdem in der PC Games 3/14 der Fokus auf Radeon-Grafikkarten in der 290X-Ausbaustufe lag, widmen wir uns diesmal 290-Designs sowie einer brandneuen, mächtigen GTX 780 Ti. Zuvor getestete Alternativen führen wir zum Vergleich für euch mit auf.

VORWORT: LEISTUNGSNOTE

Aus Gründen der Vergleichbarkeit mit vorigen Tests und wegen des späten Eintreffens der Geforce GTX Titan Black erfolgt die Benotung in diesem Test noch auf Basis der „alten" Fps-Werte: Die Radeon R9 290X stellt hier die 100-Prozent-Leistungsbasis und alle darunter liegenden Karten orientieren sich an dieser Marke. In den kommenden Grafikkartentests werden wir die Leistungsnoten dann an die neuen Gegebenheiten anpassen.

ICHILL HERCULEZ X3 ULTRA DHS-EDITION

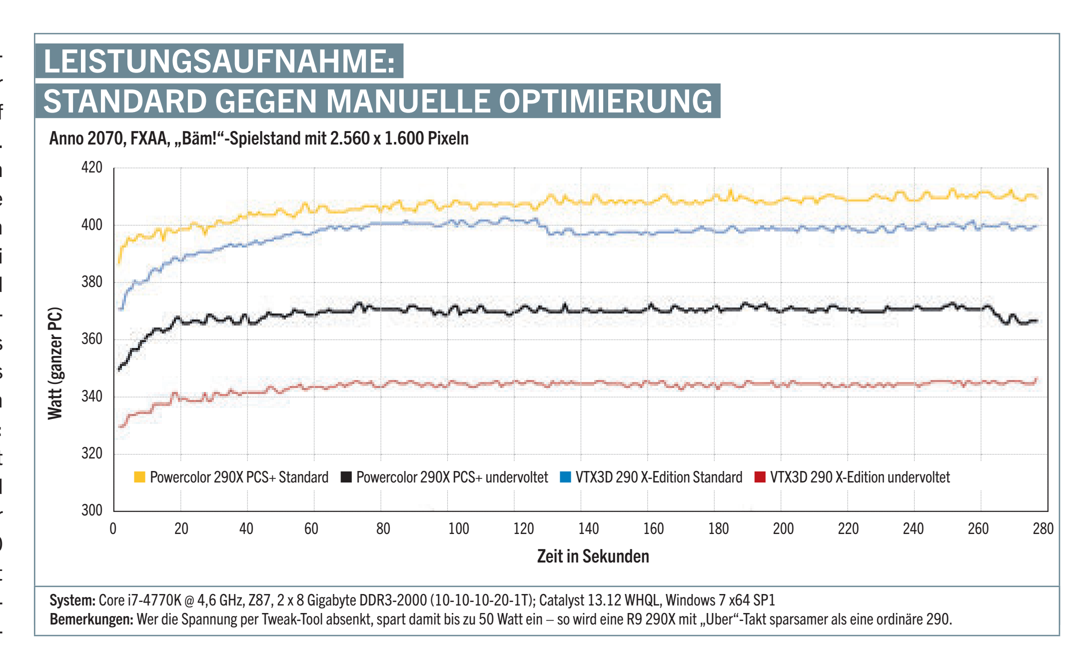
Der auf Geforce-Grafikkarten spezialisierte Hersteller Inno 3D dürfte treuen PC-Games-Lesern spätestens ein Begriff sein, nachdem sich mehrere Inno-Grafikkarten mittels ausgefeilter Kühlung Top-Produkt-Awards verdienten. Mit der GTX 780 Ti X3 Ultra in der „Double Hand Selected"-Edition (DHS) tritt nun die Speerspitze des Inno-Portfolios an, um diesen Erfolg fortzusetzen. Der Proband verfügt erneut über den „Herculez X3 Ultra", einen Triple-Slot-Kühler mit dreifacher Axialbelüftung. Er verleiht der Grafikkarte sowohl ihre stattliche Breite von 5,5 cm als auch die Länge von 30 cm – Interessenten sollten unbedingt vor dem Kauf prüfen, ob der Koloss ins Gehäuse passt. Unter der Haube sitzt ein GK110-425-B1, welcher laut Hersteller handselektiert ist, um höchstmögliche Boost-Frequenzen zu erzielen. Faktisch kommt die GTX 780 Ti DHS schon mit Basistakt an der Titan Black vorbei: 1.08 v c5/3.637 MHz sind für GPU und RAM garantiert. Der GPU-Boost variiert von Grafikkarte zu Grafikkarte, im Falle unseres Testmusters liegen mindestens 1.124, oft sogar 1.150 MHz an. Der Mittelwert, 1.137 MHz, entspricht einem Plus von 22,5 Prozent gegenüber dem von Nvidia angegebenen, typischen Boost (928 MHz). Damit ist die X3 Ultra DHS die zweitschnellste je von uns getestete GTX 780 Ti, lediglich Gigabytes GHz Edition liegt mit einem Durchschnitts-Boost von 1.215 MHz darüber.

Wie bei den vorigen Inno-Karten sorgt der mächtige Kühler für den letzten Schliff. Im Leerlauf sind 26 Prozent PWM-Impuls (ca. 1.080 U/Min.) eingestellt, was in einer guten Lautheit von 0,7 Sone resultiert. Unter Volllast messen wir schlimmstenfalls 2,6 Sone bei 36 Prozent (ca. 1.650 U/Min.) und geradezu frostigen 58 °C GPU-Temperatur – leiser ist nur MSIs GTX 780 Ti Gaming, allerdings bei geringerem Takt und deutlich höherer Temperatur. Tuningtipp: Betreibt ihr die Karte unter Last mit fixierter Minimaldrehzahl und 106 % Powertarget, erzeugt sie nur 1,4 Sone und läuft mit etwa 1.150 MHz. Kritikpunkte: Erstens kostet die Karte etwa 700 Euro, zweitens zirpt und fiept sie überdurchschnittlich laut. Nichtsdestotrotz: Top-Produkt!

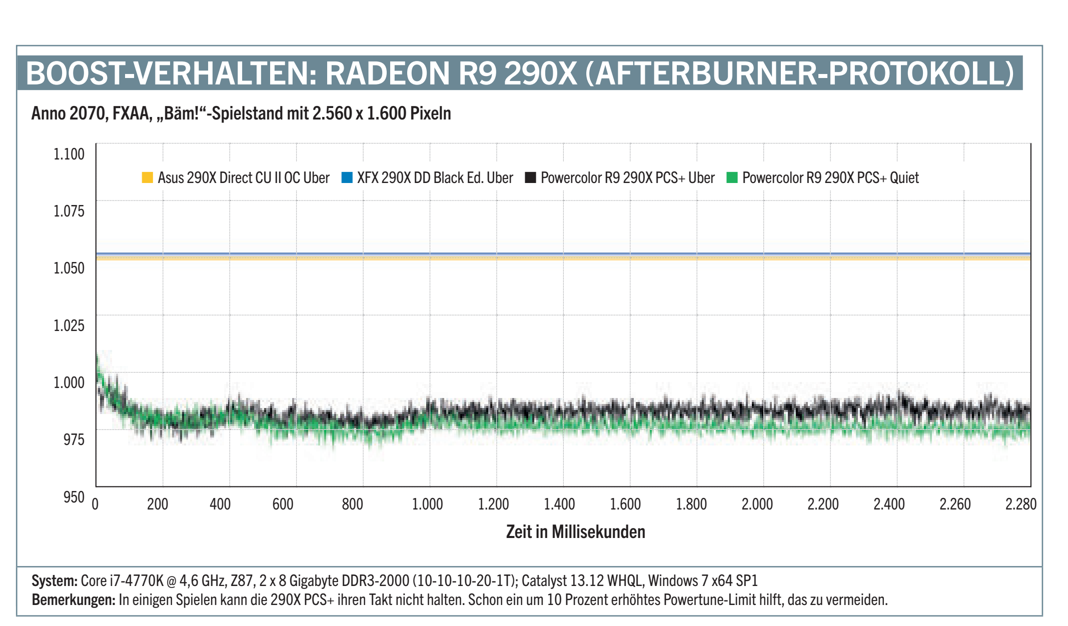
POWERCOLOR RADEON R9 290X PCS+

Das Design der PCS+ verspricht auf den ersten Blick viel: Der Kühler ist mit 4,5 Zentimetern Breite (2,5 Slots) überdurchschnittlich groß und beherbergt drei Axiallüfter, die im BIOS hinterlegten Frequenzen für GPU und Speicher (1.050/2.700 MHz) liegen ebenfalls über dem Schnitt. In der Praxis zeigt sich jedoch, dass nicht alles Gold ist, was glänzt: Mit dem Standard-BIOS („Uber Mode“) drehen die Lüfter mit bis zu 2.750 U/Min. und erzeugen ein hochfrequentes Surren der Stärke 4,6 auf der Sone-Skala – bei lediglich 66 °C Kerntemperatur. Die Ursache: Dadurch, dass der große Kühlblock nicht mit den Spannungswandlern in Kontakt tritt, sondern hier nur relativ kleine Steckkühler sitzen, werden diese Bauteile sehr heiß, wir messen bis zu 90 °C. Daher ist eine Reduktion der Lüfterdrehzahl keine gute Idee, obwohl die GPU das verkraften würde. Genau das passiert, wenn ihr das „Quiet“-BIOS der Karte nutzt: Hierbei wird die maximale Lüfterdrehzahl wie beim Referenzdesign auf 40 Prozent limitiert, die Lautheit sinkt auf 2,3 Sone, der Kern wird 10 °C wärmer und die Wandler glühen bei fast 110 °C – wir raten dringend davon ab!

Besser, ihr optimiert die Karte manuell. Dem Verlauf rechts ist zu entnehmen, dass die Karte ihren Boost selbst mit dem Uber-BIOS nicht halten kann, da sie ihr Power-



System: Core i7-4770K @ 4,6 GHz, Z87, 2 x 8 Gigabyte DDR3-2000 (10-10-10-20-1T); Catalyst 13.12 WHQL, Windows 7 x64 SP1
Bemerkungen: Wer die Spannung per Tweak-Tool absenkt, spart damit bis zu 50 Watt ein – so wird eine R9 290X mit „Uber“-Takt sparsamer als eine ordinäre 290.



System: Core i7-4770K @ 4,6 GHz, Z87, 2 x 8 Gigabyte DDR3-2000 (10-10-10-20-1T); Catalyst 13.12 WHQL, Windows 7 x64 SP1
Bemerkungen: In einigen Spielen kann die 290X PCS+ ihren Takt nicht halten. Schon ein um 10 Prozent erhöhtes Powertune-Limit hilft, das zu vermeiden.

BOOST-VERHALTEN: RADEON R9 290 (AFTERBURNER-PROTOKOLL)

Anno 2070, FXAA, „Bäm!“-Spielstand mit 2.560 x 1.600 Pixeln

1.025
1.000
975
950
925
900
875
850

Asus R9 290 Direct CU II OC ■ MSI R9 290 Gaming ■ VTX3D R9 290 X-Edition ■ AMD-Referenzdesign

0 250 500 750 1.000 1.250 1.500 1.750 2.000 2.250 2.500 2.750 3.000 3.250

Zeit in Millisekunden

System: Core i7-4770K @ 4,6 GHz, Z87, 2 x 8 Gigabyte DDR3-2000 (10-10-10-20-1T); Catalyst 13.12 WHQL, Windows 7 x64 SP1
Bemerkungen: Alle getesteten R9-290-Herstellerkarten halten ihren (OC-)Takt. Das AMD-Referenzdesign hingegen wird mit steigender Hitze immer langsamer.





Zwei Grafikkarten mit unterschiedlichen Kühlphilosophien: MSI (oben) setzt auf Dual-Slot-Breite, Powercolor auf ein 2,5-Slot-Design. Während der Powercolor-Koloss sehr gute Grafikchiptemperaturen erzielt, punktet MSIs Entwurf bei den Spannungsregulatoren: Der Kühler nimmt mit ihnen fest verschraubten Kontakt auf, während Powercolor lediglich kleine Steckkühler installiert.

Budget ausreizt – unsere Messungen bescheinigen ein Limit von 300 Watt. Ein um zehn Prozent angehobenes Powertune-Limit im Catalyst Control Center beseitigt dieses Manko. Auch leichtes Undervolting stabilisiert den Takt; die optimalen Werte haben wir in die Tabelle auf der übernächsten Seite gepackt. Positiv und kurios zugleich: Powercolor bestückt die Drosseln der Karte mit Heißkleber, um Vibrationen (Spulenfiepen) erfolgreich zu minimieren. Fazit: Kleinere Schönheitsfehler ab Werk, mit manueller Optimierung, aber kräftig und leise.

ASUS RADEON R9 290 DIRECT CU II OC

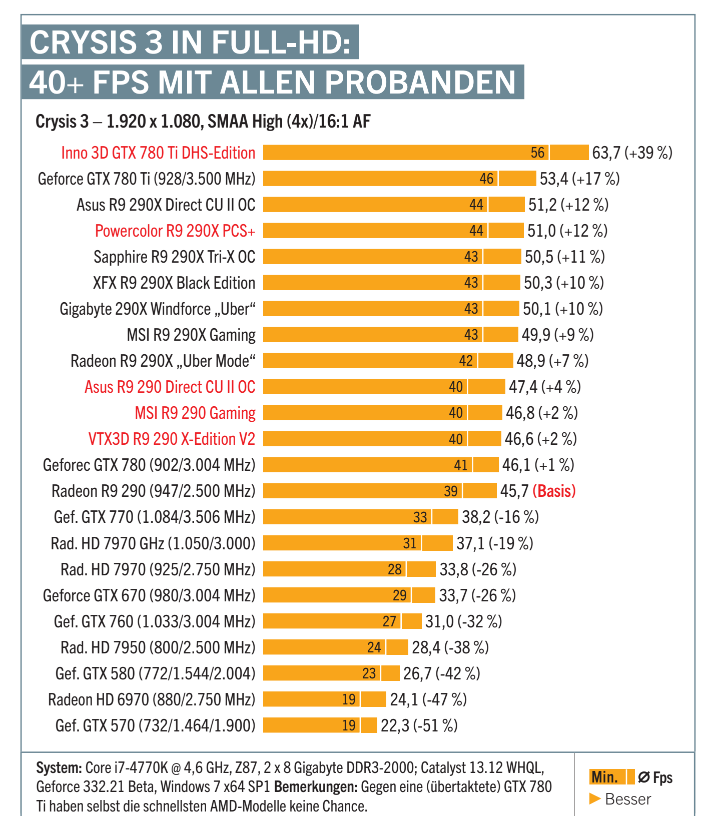
Asus nutzt das gleiche Design sowohl für die R9 290 als auch die 290X Direct CU II OC. In der 290er-Ausbaustufe sehen sich Kühler und Platine mit weniger Last konfrontiert, was in geringerer Lautheit und Leistungsaufnahme resultiert. So erreicht die R9 290 DC2OC maximal 3,2 Sone bei circa 270 Watt in Spielen, während

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

	PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 04/2014 1,66	Test in PC Games 03/14	Test in PC Games 03/14 – PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 04/2014 1,76
Produkt	**GTX 780 Ti iChill X3 Ultra DHS**	**GTX 780 Ti GHz Edition Windforce 3x**	**Radeon R9 290X Tri-X OC**
Hersteller/Webseite	Inno 3D; Bezugsquelle: Caseking.de	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 700,-/mangelhaft	Ca. € 650,-/ausreichend	Ca. € 510,-/ausreichend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 780 Ti; GK110-425-B1 (28 nm)	Geforce GTX 780 Ti; GK110-425-B1 (28 nm)	Radeon R9 290X; Hawaii XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.880/240/48	2.880/240/48	2.816/176/64
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	324/324 MHz (0,887 VGPU)	324/324 MHz (0,875 VGPU)	300/300 MHz (0,961 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	1.085 (Boost: ~1.137)/3.637 MHz (+24/4 % OC)	1.085 (Boost: ~1.215)/3.500 MHz (+24/0 % OC)	~1.040 (Boost: 1.040)/2.600 MHz (+4/4 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,83**	**2,88**	**2,70**
Speichermenge/Anbindung	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	4.096 Megabyte (512 Bit)
Speicherart/Hersteller	7-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R2C)	7-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R2C)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Herculez X3", Triple-Slot (!), 5 Heatpipes à 6 mm, 3x 90 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte + Backplate	„Windforce 3x", Dual-Slot, 6 Heatpipes (2x 8, 4x 6 mm), 3 x 75 mm axial, verschraubte VRM-/RAM-/Backplate	„Tri-X", Dual-Slot, 5 Heatpipes (1x 10, 2x 8, 2x 6 mm), 3 x 85 mm axial, VRMs & RAM mit Kühler verschraubt
Software/Tools/Spiele	3D Mark Advanced (Key), Treiber	OC Guru II (Tweak-Tool), Treiber	Treiber; Downloads im Sapphire Select Club
Handbuch; Garantie	Faltblatt (englisch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	DVI-VGA, 1x Molex-auf-6-Pol, Stoff-Mauspad	1 x Strom: Molex auf 8-Pol	HDMI-Kabel; alle nötigen Stromadapter (Molex-PEG)
Sonstiges	Powertarget limitiert OC-Potenzial enorm; sehr breiter Kühler (Gehäuse ausmessen!)	Sample stemmt rund 1.300 MHz GPU-Takt (116 % Powertarget/1,2 Volt)	AMD-Referenzplatine; Dual-BIOS (eines mit UEFI GOP)
Eigenschaften (20 %)	**2,12**	**2,34**	**2,33**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	27/58/58 Grad Celsius	33/82/82 Grad Celsius	35/76/76 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,7 (26 %)/2,6 (37 %)/2,6 (37 %) Sone	0,2 (17 %)/4,4 (68 %)/4,4 (68 %) Sone	0,7 (20 %)/3,0 (43 %)/3,0 (43 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Ab dreistelligen Fps/Zirpen bei zweistelligen Fps	Ab dreistelligen Fps/Zirpen bei zweistelligen Fps	Ab dreistelligen Fps; Zirpen bei gewöhnlichen Fps
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	14/22/20 Watt	14/21/19 Watt	16/80/62 Watt
Leistungsaufnahme BC2/Anno 2070/Extremfall	269/268//280 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	325/324/325 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	269/281/298 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (1.250)/nein (1.310)/nein (1.365 MHz)	Nein (1.337)/nein (1.400)/nein (1.460 MHz)	Nein (1.145)/nein (1.195)/nein (1.250 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (4.000)/nein (4.180)/nein (4.365 MHz)	Ja (3.850)/nein (4.025)/nein (4.200 MHz)	Ja (2.860)/nein (2.990)/nein (3.120 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU bis 1,200 Volt; max. TDP 106 %)	Ja (GPU bis 1,200 Volt; max. TDP 116 %)	Ja (GPU & Aux +100 mV; Powerlimit +50 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	30,0 (PCB: 26,7)/5,5 cm; 1x 8-Pol/1x 6-Pol (vert.)	28,5 (PCB: 26,7)/3,5 cm; 2x 8-Pol (vertikal)	30,5 (PCB 26,7)/4,0 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**1,12**	**1,07**	**1,26**
FAZIT	+ Schneller als eine GTX Titan Black + Mächtiger, leiser Kühler – Platine zirpt unter Last	+ Extrem hoher Takt (1,2+ GHz) – Hohe Lautstärke – Hohe Leistungsaufnahme	+ Leiseste 290X unter Last + Moderate Übertaktung – Nur zwei Jahre Garantie
	Wertung: **1,66**	Wertung: **1,69**	Wertung: **1,76**

CRYSIS 3 IN FULL-HD: 40+ FPS MIT ALLEN PROBANDEN



System: Core i7-4770K @ 4,6 GHz, Z87, 2 x 8 Gigabyte DDR3-2000; Catalyst 13.12 WHQL, Geforce 332.21 Beta, Windows 7 x64 SP1 **Bemerkungen:** Gegen eine (übertaktete) GTX 780 Ti haben selbst die schnellsten AMD-Modelle keine Chance.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

780 TI ÜBERNIMMT DANK HOHER ÜBERTAKTUNG DIE FÜHRUNG

Tomb Raider – 1.920 x 1.080, 2x SSAA + Tress FX/16:1 AF

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Inno 3D GTX 780 Ti DHS-Edition	54	60,1 (+35 %)
Asus R9 290X Direct CU II OC	48	53,0 (+19 %)
Powercolor R9 290X PCS+	47	52,4 (+17 %)
Sapphire R9 290X Tri-X OC	47	52,3 (+17 %)
XFX R9 290X Black Edition	46	52,1 (+17 %)
Gigabyte 290X Windforce „Uber“	46	51,9 (+16 %)
MSI R9 290X Gaming	46	51,4 (+15 %)
Radeon R9 290X „Uber Mode“	45	50,5 (+13 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	43	48,0 (+8 %)
Asus R9 290 Direct CU II OC	42	47,2 (+6 %)
MSI R9 290 Gaming	41	45,7 (+2 %)
VTX3D R9 290 X-Edition V2	40	45,4 (+2 %)
Radeon R9 290 (947/2.500 MHz)	40	44,6 (Basis)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	36	39,7 (-11 %)
Rad. HD 7970 GHz (1.050/3.000)	35	38,5 (-14 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	32	34,9 (-22 %)
Rad. HD 7970 (925/2.750 MHz)	31	34,3 (-23 %)
Gef. GTX 670 (980/3.004 MHz)	25	28,4 (-36 %)
Rad. HD 7950 (800/2.500 MHz)	24	27,8 (-38 %)
Gef. GTX 760 (1.033/3.004 MHz)	23	25,9 (-42 %)
Gef. GTX 580 (772/1.544/2.004)	21	23,7 (-47 %)
Radeon HD 6970 (880/2.750 MHz)	20	22,4 (-50 %)
Gef. GTX 570 (732/1.464/1.900)	12	16,7 (-63 %)

System: Core i7-4770K @ 4,6 GHz, Z87, 2 x 8 Gigabyte DDR3-2000; Catalyst 13.12 WHQL, Geforce 332.21 Beta, Windows 7 x64 SP1 **Bemerkungen:** Die übertakteten R9-290-Karten erreichen beinahe das Fps-Niveau der deutlich teureren GTX 780 Ti.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

	Test in PC Games 03/14	Test in PC Games 03/14	
Produkt	**R9 290X Direct CU II OC**	**R9 290X Black Edition Double D.**	**Radeon R9 290X PCS+**
Hersteller/Webseite	Asus (www.asus.de)	XFX (xfxforce.com/de)	Powercolor (www.powercolor.com/de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 540,-/ausreichend	Ca. € 520,-/ausreichend	Ca. € 500,-/ausreichend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon R9 290X; Hawaii XT (28 nm)	Radeon R9 290X; Hawaii XT (28 nm)	Radeon R9 290X; Hawaii XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.816/176/64	2.816/176/64	2.816/176/64
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	300/300 MHz (0,961 VGPU)	300/300 MHz (0,961 VGPU)	300/300 MHz (1,008 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	~1.050 (Boost: 1.050)/2.700 MHz (+5/8 % OC)	~1.050 (Boost: 1.050)/2.500 MHz (+5/0 % OC)	~1.020 (Boost: 1.050)/2.700 MHz (+5/8 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,85**	**2,90**	**3,00**
Speichermenge/Anbindung	4.096 Megabyte (512 Bit)	4.096 Megabyte (512 Bit)	4.096 Megabyte (512 Bit)
Speicherart/Hersteller	6-Gbps-GDDR5 (Elpida W2032BBBG–6A-F)	6-Gbps-GDDR5 (Elpida W2032BBBG–6A-F)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Direct CU II“, Dual-Slot, 5 Heatp. (1x 10, 2x 8, 2x 6 mm), 1x 100/1x 95 mm axial, VRM-Kühler & Backplate	„Double Dissipation“: Dual-Slot, 7 Heatpipes à 6 mm, 2 x 90 mm axial, VRM- & RAM-Kühlplatte	„PCS“: 2,5-Slot (!), 5 Heatpipes (4 x 6, 1 x 8 mm), 3 x 80 mm axial, aufgesteckte VRM- & RAM-Kühler & Backplate
Software/Tools/Spiele	GPU Tweak (Tweak-Tool), Treiber	Treiber-CD	Power Up (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (englisch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	1x Strom: 2x6-auf-8-Pol; Metall-Aufkleber in 2 Farben	2 x Strom: Molex-6-Pol & 2x6-auf-8-Pol	1 x Stromadapter 2x6-auf-8-Pol
Sonstiges	Custom-PCB inkl. Dual-BIOS & Spannungsmesspunkten; optionale Aufkleber für Kühler	Dual-BIOS; beleuchteter XFX-Schriftzug; Zero Core Power	Dual-BIOS („Uber“ und „Quiet“ mit beschränkter Lüfterstärke); Zero Core Power
Eigenschaften (20 %)	**2,38**	**2,37**	**2,49**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	36/81/87 Grad Celsius	36/77/78 Grad Celsius	31/65/66 (Uber) oder 31/74/74 °C (Quiet)
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,7 (20 %)/3,6 (48 %)/4,7 (53 %) Sone	0,2 (20 %)/4,9 (79 %)/5,0 (81 %) Sone	0,8 (30 %)/4,6 (65 %)/4,6 (65 %) Sone – mit Uber-BIOS
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Ab dreistelligen Fps; Zirpen bei gewöhnlichen Fps	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	20/80/58 Watt	15/76/56 Watt	14/82/60 Watt
Leistungsaufnahme BC2/Anno 2070/Extremfall	270/297/360 Watt (Powertune: Standard)	266/291/325 Watt (Powertune: Standard)	295/298/303 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (1.155)/nein (1.210)/nein (1.260 MHz)	Nein (1.155)/nein (1.210)/nein (1.260 MHz)	Nein (1.155)/nein (1.210)/nein (1.260 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (2.970)/nein (3.105)/nein (3.240 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)	Nein (2.970)/nein (3.105)/nein (3.240 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU & Aux +100 mV; Powerlimit +50 %)	Ja (GPU & Aux +100 mV; Powerlimit +50 %)	Ja (GPU & Aux +100 mV; Powerlimit +50 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	28,8 (PCB 26,7)/3,5 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)	28,0 (PCB 26,7)/3,5 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)	29,4 (PCB 26,7)/4,5 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**1,22**	**1,26**	**1,21**
FAZIT	⊕ Schnellste 290X auf dem Markt ⊕ Starker Kühler mit Silent-Potenzial … ⊖ … aber ab Werk zu aggressiv eingestellt	⊕ Im Leerlauf beinahe unhörbar ⊕ Hoher, stabiler Kerntakt ⊖ Relativ hohe Lautstärke	⊕ Starker 2,5-Slot-Kühler mit Reserven, … ⊖ … aber schwache VRM-Kühlung ⊖ Minimalistisches Zubehör
	Wertung: **1,78**	Wertung: **1,81**	Wertung: **1,82**

R9-290(X)-KARTEN OPTIMIERT

Grafikkartenmodell	Reale GPU-Spannung	Max. Temp. GPU/VRMs	PWM/Lautheit
Powercolor 290X PCS+ – Std.	~1,14 Volt	65/87 °C	65 %/4,6 Sone
Powercolor 290X PCS+ – opt.	~1,06 Volt (–69 mV)	64/82 °C	50 %/2,7 Sone
Asus 290X DC2OC – Standard	~1,14 Volt	81/99 °C	48 %/3,6 Sone
Asus 290X DC2OC – optimiert	~1,07 Volt (–69 mV)	82/99 °C	40 %/2,0 Sone
Sapphire 290X Tri-X – Standard	~1,11 Volt	76/89 °C	43 %/3,0 Sone
Sapphire 290X Tri-X – optimiert	~1,05 Volt (–50 mV)	82/94 °C	30 %/1,2 Sone
Gigabyte 290X Windforce – Std.	~1,11 Volt	77/89 °C	70 %/7,6 Sone
Gigabyte 290X Windforce – opt.	~1,02 Volt (–75 mV)	81/87 °C	45 %/2,3 Sone
MSI 290X Gaming – Standard	~1,11 Volt	87/89 °C	79 %/5,4 Sone
MSI 290X Gaming – optimiert	~1,04 Volt (–50 mV)	82/80 °C	50 %/2,9 Sone
XFX 290X Black Edition – Std.	~1,14 Volt	77/99 °C	79 %/4,9 Sone
XFX 290X Black Edition – opt.	~1,05 Volt (–81 mV)	77/98 °C	60 %/2,9 Sone
Asus R9 290 DC2OC – Std.	~1,14 Volt	79/97 °C	47 %/3,0 Sone
Asus R9 290 DC2OC – opt.	~1,12 Volt (–19 mV)	79/98 °C	40 %/1,7 Sone
MSI R9 290 Gaming – Std.	~1,09 Volt	84/86 °C	64 %/4,4 Sone
MSI R9 290 Gaming – opt.	~1,0 Volt (–94 mV)	82/81 °C	30 %/1,1 Sone
VTX3D R9 290 X-Edition – Std.	~1,04 Volt	76/72 °C	87 %/5,6 Sone
VTX3D R9 290 X-Edition – opt.	~0,96 Volt (–94 mV)	78/74 °C	50 %/1,7 Sone

Wir haben bei allen 290X-Karten die Frequenzen auf 1.000/2.500 MHz („Uber Mode" der AMD-Referenz) gesetzt und anschließend Spannung sowie Belüftung gesenkt, bis ein Absturz respektive guter Kompromiss aus Temperatur und Lautheit auftrat. Bei den 290-Non-X-Karten setzten wir analog dazu den Referenztakt (947/2.500 MHz).

bei der 290X DC2OC rund 300 Watt, 3,6 Sone und vergleichbare Temperaturen zu verzeichnen sind. Beide Karten laufen „entfesselt", in keinem Spiel sind Ermüdungserscheinungen wie reduzierter Takt zu beobachten; die 290 DC2OC kann sich dank ihrer 1.000/2.520 MHz (+6/1 % OC) vor MSI und VTX3D setzen, einzig Sapphires Tri-X ist dank des höheren Speichertakts minimal schneller – und 0,2 Sone leiser. Wie bei Powercolor sind die VRM-Temperaturen die Achillesferse des Asus-Designs, wir messen bis zu 97 °C. Beim Undervolting-Test (siehe Tabelle rechts) ist unser Sample störrisch, wir dürfen die Spannung nur minimal absenken, ansonsten lauern Blackscreens – möglicherweise liegt die Schuld beim Elpida-Speicher. Fazit: Kräftiges Design mit akzeptabler Lautstärke.

MSI RADEON R9 290 GAMING

Auch MSI verwendet das gleiche Platinen- und Kühldesign sowohl für die 290 als auch für die 290X. Erwartungsgemäß fallen die Beobachtungen analog zu den Asus-Karten aus: Die R9 290 Gaming verbraucht bis zu 20 Watt weniger Strom und erzeugt weniger Abwärme als die 290X Gaming, weshalb sie leiser gekühlt werden kann. „Leiser" entspricht unter Volllast jedoch nicht „leise", weshalb ihr einen Blick auf die Tabelle links werfen solltet. Das MSI-Kühldesign ist in der Lage, die R9 290 sehr leise zu kühlen, falls ihr die Vorgaben macht. Das ist vor allem der Tatsache zu verdanken, dass der Kühler mit den Spannungswandlern verschraubt ist und auch deren Wärme abführen kann – ein echter Vorteil gegenüber der Konkurrenz.

Was Takt und Lüftersteuerung angeht, habt ihr mehrere Möglichkeiten: Entweder ihr nutzt die Karte, wie sie ist (so haben wir sie gewertet), oder ihr installiert die mitgelieferte Gaming App. Hier dürft ihr neben „Gaming" (977

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

	Test in PC Games 03/14	Test in PC Games 03/14	Test in PC Games 03/14
Produkt	**Radeon R9 290X Gaming**	**R9 290X Windforce 3x OC**	**Radeon R9 290 Tri-X OC**
Hersteller/Webseite	MSI (http://de.msi.com)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 500,-/ausreichend	Ca. € 490,-/ausreichend	Ca. € 390,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon R9 290X; Hawaii XT (28 nm)	Radeon R9 290X; Hawaii XT (28 nm)	Radeon R9 290; Hawaii Pro (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.816/176/64	2.816/176/64	2.560/160/64
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	300/300 MHz (0,961 VGPU)	300/300 MHz (0,961 VGPU)	300/300 MHz (0,984 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	~1.030 (Boost: 1.030)/2.500 MHz (+3/0 % OC)	~1.040 (Boost: 1.040)/2.500 MHz (+4/0 % OC)	~1.000 (Boost: 1.000)/2.600 MHz (+6/4 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,75**	**2,90**	**2,70**
Speichermenge/Anbindung	4.096 Megabyte (512 Bit)	4.096 Megabyte (512 Bit)	4.096 Megabyte (512 Bit)
Speicherart/Hersteller	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	6-Gbps-GDDR5 (Elpida W2032BBBG–6A-F)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI-D, 1x HDMI, 1x Displayport
Kühlung	„Twin Frozr IV", Dual-Slot, 5 Heatpipes (1x 8, 4x 6 mm), 2 x 95 mm axial, VRM-/RAM- & Backplate	„Windforce 3x", Dual-Slot, 6 Heatpipes (2x 8, 4x 6 mm), 3 x 75 mm axial, verschraubte VRM- & RAM-Platte	„Tri-X", Dual-Slot, 5 Heatp. (1x 10, 2x 8, 2x 6 mm), 3 x 85 mm axial, VRMs & RAM mit Kühler verschraubt
Software/Tools/Spiele	Afterburner & MSI Gaming App, Treiber	Treiber-CD	Treiber; Downloads im Sapphire Select Club
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	2 x Strom: Molex-6-Pol & 2x6-auf-8-Pol	DVI-VGA-Adapter, keine Stromadapter	HDMI-Kabel; alle nötigen Stromadapter (Molex-PEG)
Sonstiges	Custom-PCB inkl. Dual-BIOS (Standard-BIOS mit UEFI-Support), Zero Core Power	Dual-BIOS (Uber/Silent), Zero Core Power	Referenzplatine; Dual-BIOS (eines mit UEFI GOP); Zero Core Power
Eigenschaften (20 %)	**2,48**	**2,51**	**2,27**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	35/87/87 Grad Celsius	39/77/81 Grad Celsius (Uber-BIOS)	34/74/77 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,2 (18 %)/5,4 (79 %)/5,6 (85 %) Sone	0,2/4,7/4,7 (Silent) oder 0,2/7,6/8,4 (Uber) Sone	0,8 (20 %)/2,9 (42 %)/3,1 (44 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	20/79/59 Watt	19/82/63 Watt	16/78/56 Watt
Leistungsaufnahme BC2/Anno 2070/Extremfall	293/335/351 Watt (Powertune: Standard)	295/317/346 Watt (Powertune: Standard)	246/267/303 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (1.130)/nein (1.185)/nein (1.235 MHz)	Nein (1.145)/nein (1.195)/nein (1.250 MHz)	Ja (1.100)/nein (1.150)/nein (1.200 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/ja (3.000 MHz)	Ja (2.860)/nein (2.990)/nein (3.120 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU & Aux +100 mV; Powerlimit +50 %)	Ja (GPU & Aux +100 mV; Powerlimit +50 %)	Ja (GPU & Aux +100 mV; max. PT +50 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	27,7 (PCB 26,7)/3,5 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)	28,2 (PCB 26,7)/3,7 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)	30,5 (PCB 26,7)/4,0 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**1,30**	**1,29**	**1,47**
FAZIT	⊕ Im Leerlauf beinahe unhörbar ⊕ Sehr gute VRM-Kühlung … ⊖ … Belüftung ab Werk jedoch zu laut	⊕ Im Leerlauf beinahe unhörbar ⊖ Hält ihren Boost im „Silent"-Mode nicht ⊖ Lautstärke/Verbrauch hoch („Uber"-Mode)	⊕ Erstes gutes R9-290-Kühldesign ⊕ Übertaktung auf ein Gigahertz ⊖ Lauter als vergleichbare GTX-780-Karten
	Wertung: **1,83**	Wertung: **1,85**	Wertung: **1,88**

PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 04/2014 1,88

MHz, Standard per BIOS) auch die Modi „OC“ (1.007 MHz) und „Silent“ (977 MHz) auswählen. Die Frequenzen werden in jedem Spiel gehalten. Fazit: Ein Rohdiamant, der euren Schliff erfordert.

VTX3D RADEON R9 290 X-EDITION V2

Der Online-Versender Caseking stellte uns diese Grafikkarte zur Verfügung. Vertex 3D (kurz VTX3D) gehört zum Tul-Konzern, welcher vor allem für die Marke Powercolor bekannt ist. An unserem Probanden sind mehrere Dinge bemerkenswert: Erstens handelt es sich trotz des X im Namen nicht um eine R9 290X, sondern um eine übertaktete R9 290, zweitens hat das „V2“ eine wichtige Bedeutung: Grafikkarten des Herstellers ohne diesen Zusatz basieren auf dem AMD-Referenzdesign. Wir testen die X-Edition V2.

Die Grafikkarte basiert auf der gleichen Platine wie die R9 290X PCS+, auch die aufgesteckten Kühler der Spannungswandler und dem Heißkleber sind gleich. Der GPU-Kühler beschränkt sich hingegen auf Dual-Slot-Maße und Doppelbelüftung. In der Praxis nimmt die Lüftersteuerung ihren Job etwas zu ernst, wir messen eine maximale Lautheit von surrenden 5,6 Sone bei 76 °C Kern- und sehr guten 72 °C VRM-Temperatur. Fazit: Nach manueller Optimierung (siehe Tabelle) entpuppt sich die Karte als relativ günstiger Geheimtipp. ❑

FAZIT

High-End: Status quo

Nachdem wir zahlreiche 290- und 290X-Modelle getestet haben, ist klar: Flüsterleise arbeitet ab Werk keines. Wer selbst Hand anlegt, kommt aber stets auf eine angenehme Betriebslautstärke und kann damit womöglich ein Schnäppchen ergattern. Wenn Geld eine kleine Rolle spielt, liefert die Inno 3D GTX 780 Ti DHS das Nonplusultra.

RADEON R9 290: SIEGER DER HERZEN UND PREIS-LEISTUNGS-TIPP



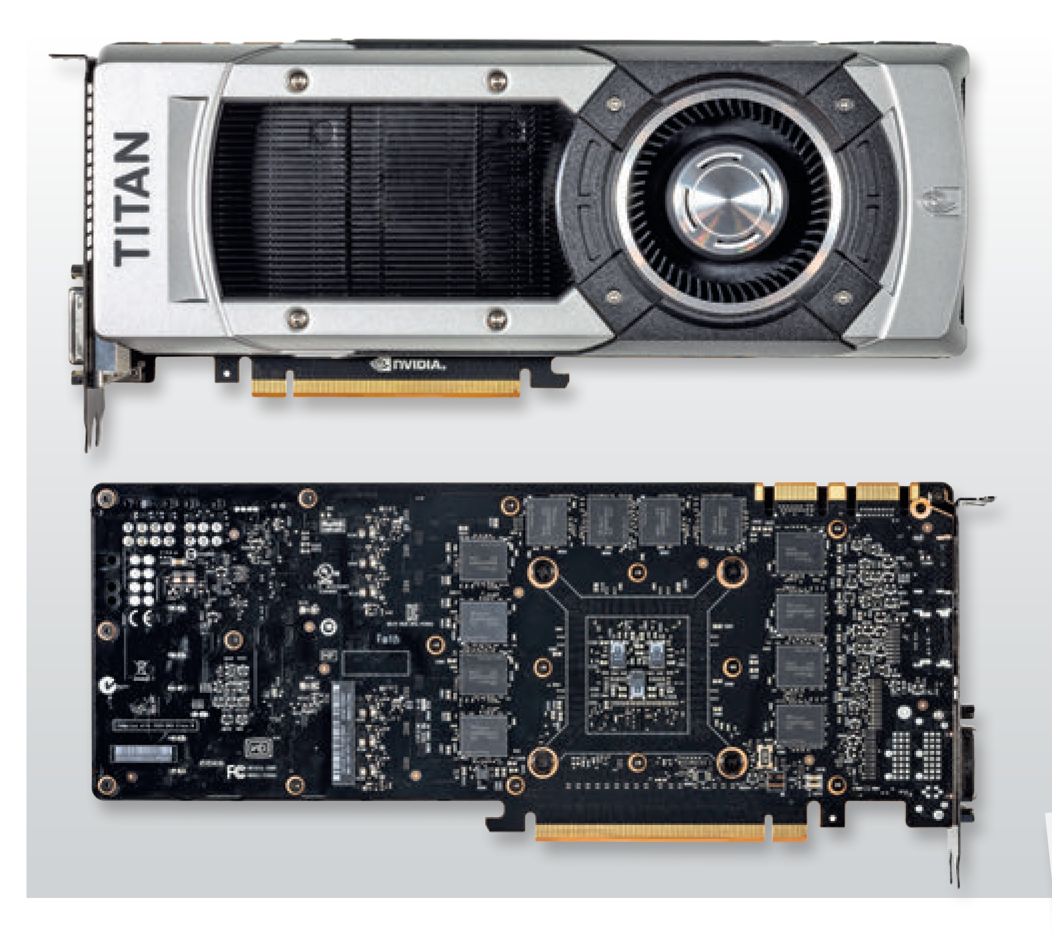
Erinnert ihr euch an den Jahreswechsel 2010/2011? Damals führte AMD die „Cayman“-basierten Grafikarten Radeon HD 6970 und HD 6950 ein. Vergleicht man diese Modelle mit der Radeon R9 290X und 290, werden Ähnlichkeiten offenbar: Wie einst die HD 6950 ist auch die R9 290 in Sachen Rechenwerke relativ sanft abgespeckt, trägt jedoch die volle Speicherbestückung und -anbindung. Damals waren's satte 2, nun 4 Gigabyte Grafikspeicher – jeweils Mengen, die zum Kaufzeitpunkt nur in Extremfällen Vorteile bringen, die man im High-End-Bereich aber gern mitnimmt und die sich einige Monate nach dem Kauf auszahlen (werden). Damit enden die Pluspunkte des „Fast-Topmodells“, derzeit die Radeon R9 290, aber noch nicht. Da wäre der um rund 100 Euro geringere Preis im Vergleich mit einer 290X. Bemerkenswert ist, dass alle Hersteller die gleichen Designs sowohl für die 290 als auch 290X verwenden. Was Letztere gerade so kühlen kann, arbeitet auf einer 290 leiser, da hier weniger Abwärme anfällt. Das führt zum letzten Pluspunkt: Alle 290-Herstellerkarten können ihren Kerntakt aufrechterhalten – so, wie sich das gehört.

> „Vieles spricht dafür, eine Radeon R9 290 der 290X vorzuziehen.“
>
> Raffael Vötter, Fachbereich Grafikkarten

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

			
Produkt	**R9 290 Direct CU II OC**	**Radeon R9 290 Gaming**	**Radeon R9 290 X-Edition V2**
Hersteller/Webseite	Asus (www.asus.de)	MSI (http://de.msi.com)	VTX3D; Bezugsquelle: Caseking.de
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 400,-/ausreichend	Ca. € 380,-/befriedigend	Ca. € 370,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon R9 290; Hawaii Pro (28 nm)	Radeon R9 290; Hawaii Pro (28 nm)	Radeon R9 290; Hawaii Pro (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.560/160/64	2.560/160/64	2.560/160/64
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	300/300 MHz (0,984 VGPU)	300/300 MHz (0,992 VGPU)	300/300 MHz (0,977 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	~1.000 (Boost: 1.000)/2.520 MHz (+6/1 % OC)	~977 (Boost: 977)/2.500 MHz (+3/0 % OC)	~975 (Boost: 975)/2.500 MHz (+3/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,85**	**2,80**	**2,90**
Speichermenge/Anbindung	4.096 Megabyte (512 Bit)	4.096 Megabyte (512 Bit)	4.096 MiByte (512 Bit)
Speicherart/Hersteller	6-Gbps-GDDR5 (Elpida W2032BBBG–6A-F)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Direct CU II“, Dual-Slot, 5 Heatp. (1x 10, 2x 8, 2x 6 mm), 1x 100/1x 95 mm axial, VRM-Kühler & Backplate	„Twin Frozr IV“, Dual-Slot, 5 Heatpipes (1x 8, 4x 6 mm), 2 x 95 mm axial, VRM-/RAM- & Backplate	Eigendesign, Dual-Slot, 3 Heatpipes à 8 mm, 2 x 90 mm axial, VRM-/RAM-Kühler & Backplate
Software/Tools/Spiele	GPU Tweak (Tweak-Tool), Treiber	Afterburner & MSI Gaming App, Treiber	Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	1 x Stromadapter 2x6-auf-8-Pol	2 x Strom: Molex-6-Pol & 2x6-auf-8-Pol	1 x Stromadapter: 2x6-auf-8-Pol
Sonstiges	Custom-PCB inkl. Dual-BIOS & Spannungsmesspunkten; Zero Core Power	Custom-PCB inkl. Dual-BIOS (Standard-BIOS mit UEFI-Support), Zero Core Power	Dual-BIOS; Zero Core Power
Eigenschaften (20 %)	**2,26**	**2,35**	**2,35**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	35/80/87 Grad Celsius	35/84/86 Grad Celsius	37/76/79 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,5 (20 %)/3,2 (47 %)/4,5 (53 %) Sone	0,2 (18 %)/4,4 (64 %)/5,6 (79 %) Sone	0,2 (30 %)/5,6 (87 %)/5,9 (90 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	18/81/58 Watt	19/83/60 Watt	17/85/63 Watt
Leistungsaufnahme BC2/Anno 2070/Extremfall	254/279/354 Watt (Powertune: Standard)	294/316/344 Watt (Powertune: Standard)	251/270/304 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (1.100)/nein (1.150)/nein (1.200 MHz)	Ja (1.075)/nein (1.125)/nein (1.175 MHz)	Ja (1.070)/nein (1.120)/nein (1.170 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (2.770)/ja (2.900)/nein (3.025 MHz)	Ja (2.750)/nein (2.875)/nein (3.000 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU & Aux +100 mV; Powerlimit +50 %)	Ja (GPU & Aux +100 mV; Powerlimit +50 %)	Ja (GPU & Aux +100 mV; Powerlimit +50 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	28,8 (PCB 26,7)/3,5 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)	27,7 (PCB 26,7)/3,5 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)	26,7/3,5 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**1,50**	**1,52**	**1,53**
FAZIT	⊕ Felsenfester, hoher Kerntakt (1 GHz) ⊕ Kühler mit Silent-Reserven ⊖ Relativ hohe Leistungsaufnahme	⊕ Im Leerlauf unhörbar ⊕ Drei Betriebsmodi per Gaming App ⊖ Hohe Leistungsaufnahme	⊕ Im Leerlauf unhörbar ⊕ Preis-Leistungs-Verhältnis ⊖ Ab Werk hohe Last-Lautstärke
	Wertung: **1,92**	Wertung: **1,94**	Wertung: **1,97**





GTX Titan Black

Von: Raffael Vötter

Nvidia feiert den ersten Geburtstag der GTX Titan mit einer Neuauflage: Die Titan Black vereint die GTX 780 Ti und Titan in einem konkurrenzlos schnellen und teuren Paket.

Am 19. Februar 2013 fiel der Startschuss für einen ganz besonderen Pixelbeschleuniger. „Die Geforce GTX Titan ist eine fantastische Grafikkarte, an der es kaum etwas auszusetzen gibt", urteilte *PC Games* im Test. Die Komposition aus konkurrenzloser Leistung, geringem Verbrauch und hochwertigem Kühlsystem ermöglichte ein Fazit ohne Kritik am eigentlichen Produkt.

Nvidia war sich der Qualität offenbar bewusst und wählte einen titanischen Preis von rund 950 Euro – damit war dann schnell ein Kritikpunkt gefunden. Allen Unkenrufen zum Trotz erfreute sich die Geforce GTX Titan großer Beliebtheit: Neben Enthusiasten, für deren Spiele-PCs das Beste gerade gut genug ist, griffen auch viele (semi-)professionelle Anwender zu und installierten einen oder mehrere Titanen in ihren Workstations. Hier profitieren beispielsweise Texturkünstler vom 6 Gigabyte großen Grafikspeicher; an anderer Stelle wird die hohe Leistung bei doppelt genauen Berechnungen genutzt. Die Eignung als Profi-Gerät – ein vergleichbares Quadro-Modell hätte fünfmal so viel gekostet – trug ihren Teil zum Erfolg der Titan bei. Da verwundert es nicht, dass Nvidia den 950-Euro-Preispunkt erneut besiedelt. Die „Titan Classic" geht damit in Rente. Abverkaufsschnäppchen sind nicht zu erwarten, bei Redaktionsschluss wurden noch mindestens 850 Euro fällig.

BLACK AND WHITE, UNITE!

Titan Ultra, Super Titan, Titan II, keine dieser Namensideen wurde Realität: Nvidias jüngstes Kind hört auf den Namen Geforce GTX Titan Black – AMDs „Black Edition"-Prozessoren lassen grüßen.

Sowohl unter als auch auf der Haube herrscht das Motto „Evolution statt Revolution": Die Titan Black vereint die Qualitäten der GTX 780 Ti mit denen der GTX Titan und wird mit einem nur oberflächlich veränderten Kühler bestückt. Sowohl der Schriftzug als auch die Plexiglasscheibe sind verdunkelt, das eigentliche Kühlsystem aber nicht. Darunter sitzt ein GK110-Vollausbau mit 2.880 Shader-ALUs, 240 Textureinheiten und 48 Raster-Endstufen. 980 MHz Boost-Takt garantiert Nvidia „für alle Karten unter den meisten Anwendungsbereichen", man spricht hier vom typischen Boost. Aus diesem ergibt sich eine theoretische Single-Precision-Rechenleistung von 5,64 TFLOPS, womit die Karte mit AMDs Radeon R9 290X im „Uber Mode" gleichzieht (5,63 TFLOPS). Neben dem 6 Gigabyte großen Grafikspeicher erbt die Titan Black auch den schnellen Double-Precision-Modus von ihrem Ahnen. Nvidia gibt kurioserweise wie bei der GTX Titan einen Durchsatz von 1,3 TFLOPS an, was auf einen stark reduzierten Takt schließen lässt – ein Statement lag uns bis Redaktionsschluss nicht vor. Zum Vergleich: Die GTX 780 Ti erreicht höchstens 0,22 TFLOPS.

Der Speichertakt des schwarzen Titanen entspricht dem der GTX 780 Ti (7 Gbps, 3.500 MHz). Das Verhält-

SPEZIFIKATIONSÜBERSICHT

Modell	GTX Titan Black	GTX 780 Ti	GTX Titan	GTX 780	R9 290X	R9 290	HD 7970 GHz Ed.	R9 280X	GTX 770
Circa-Preis (Euro)	950,-	580,-	850,-	430,-	470,-	340,-	280,-	240,-	260,-
Codename	GK110-430-B1	GK110-425-B1	GK110-400-A1	GK110-300-A1/B1	Hawaii XT	Hawaii Pro	Tahiti XT2	Tahiti XTL	GK104
Direct-X-Version	11.0	11.0	11.0	11.0	11.2	11.2	11.2	11.2	11.0
Chipgröße (circa)	550 mm²	550 mm²	550 mm²	550 mm²	438 mm²	438 mm²	365 mm²	365 mm²	294 mm²
Transistoren Grafikchip (Mio.)	7.100	7.100	7.100	7.100	6.200	6.200	4.313	4.313	3.540
Shader-/SIMD-/Textureinheiten	2.880/15/240	2.880/15/240	2.688/14/224	2.304/12/192	2.816/44/176	2.560/40/160	2.048/32/128	2.048/32/128	1.536/8/128
Raster-Endstufen (ROPs)	48	48	48	48	64	64	32	32	32
GPU-Basistakt (Megahertz)	889	876	837	863	727 (inoffiziell)	662 (inoffiziell)	1.000	950	1.046
GPU-Boost-Takt (Megahertz)	980	928	876	902	1.000	947	1.050	1.000	1.085
Rechenleistung SP/DP (GFLOPS)	5.120/1.300*	5.046/210	4.499/1.300*	3.977/166	5.632/704	4.849/606	4.096/1.024	3.891/973	3.213/134
Durchsatz Pixel/Texel (GPixel/s)	35,6/213	35,0/210,2	33,5/187,5	34,5/166,0	64,0/176,0	60,6/151,5	32,0/128,0	30,4/121,6	33,5/133,9
Dreiecksdurchsatz (Mio./s)	6.668	6.570	5.859	5.178	4.000	3.788	2.000	1.900	4.184
Takt Grafikspeicher (MHz)	3.500	3.500	3.004	3.004	2.500	2.500	3.000	3.000	3.506
Speichergeschwindigkeit (Gbps)	7	7	6	6	5	5	6	6	7
Speicheranbindung (parallele Bit)	384	384	384	384	512	512	384	384	256
Speicherübertragungsrate (GB/s)	336	336	288,4	288,4	320	320	288	288	224,3
Übliche Speichermenge (Megabyte)	6.144	3.072	6.144	3.072	4.096	4.096	3.072	3.072	2.048/4.096
PCI-Express-Stromanschlüsse	je 1x 6-/8-pol.	je 1x 6-/8-pol.	je 1x 6-/8-pol.	je 1x 6-/8-pol.	je 1x 6-/8-pol.	je 1x 6-/8-pol.	je 1x 6-/8-pol.	je 1x 6-/8-pol.	2x 6-polig

Angaben bei Basistakt, abhängig vom automatischen GPU-Boost fallen die Durchsatzwerte höher aus.
* Nvidia gibt an, dass GK110 für den schnellen Double-Precision-Modus zum Teil heruntertakten muss.

nis aus FLOPS pro GByte/s steigt folglich an und die Titan Black kann mit typischen Frequenzen höchstens 5,6 Prozent schneller arbeiten als die GTX 780 Ti – es sei denn, Letzterer geht der Speicher aus. Ein paar Zahlenspiele vor der Benchmark-Flut (der Speichertakt sei hierbei unbeachtet):

- GTX 780 @ 1.006 MHz entspricht circa einer Titan @ 876 MHz
- GTX 780 @ 1.150 MHz entspricht circa einer GTX 780 Ti @ 928 MHz
- GTX 780 @ 1.200 MHz entspricht circa einer Titan Black @ 980 MHz
- GTX Titan @ 1.006 MHz entspricht circa einer 780 Ti @ 928 MHz
- GTX Titan @ 1.058 MHz entspricht circa einer Titan Black @ 980 MHz

LEISTUNGSANALYSE

Da uns Nvidia keine Referenzkarte zur Verfügung stellen konnte, prüfen wir die Leistung der Geforce GTX Titan Black anhand einer Zotac-Karte. Der Hersteller konnte uns wenige Tage vor Redaktionsschluss ein Muster direkt aus Hongkong in die Redaktion schicken, wofür wir uns herzlich bedanken. Die Zotac GTX Titan Black folgt der soeben skizzierten Spezifikation präzise, nur ein seitlich platzierter Aufkleber verrät, welcher Hersteller diese Grafikkarte vermarktet.

Im aktuellen Leistungsindex der Kollegen von der *PC Games Hardware*, der 15 populäre Spiele in den Auflösungen 1.920 x 1.080 und 2.560 x 1.600 beinhaltet, erringt die GTX Titan Black erwartungsgemäß die Führung vor AMDs Radeon R9 290X im „Uber Mode“. Damit stellt wieder ein Titan die 100-Prozent-Marke, die 290X im „Uber Mode“ und GTX 780 Ti folgen mit den Prozentwerten 95,7 und 95,1. Die Titan Classic scheitert an der 90er-Hürde, mit einem Index von 89,4 ist die Titan Black im Mittel über alle Testspiele 12 Prozent schneller – obwohl sie eine um 20 Prozent erhöhte theoretische Rechenkraft besitzt. Dies legt den Schluss nahe, dass die GK110-Architektur nicht linear mit der Einheitenzahl skaliert.

LAUTHEIT, VERBRAUCH & CO.

Nvidia spezifiziert die Titan Black mit der gleichen Thermal Design Power (TDP) wie die GTX 780 Ti – 250 Watt. Unsere Messungen belegen, dass dieses Powertarget leicht überschritten wird: Die Leistungsaufnahme der Titan Black bewegt sich unter Volllast im 260-Watt-Bereich, womit sie eine ähnliche Energieeffizienz aufweist wie die GTX 780 Ti. Letztere ist etwa 15 Watt sparsamer, aber auch drei bis vier Prozent langsamer.

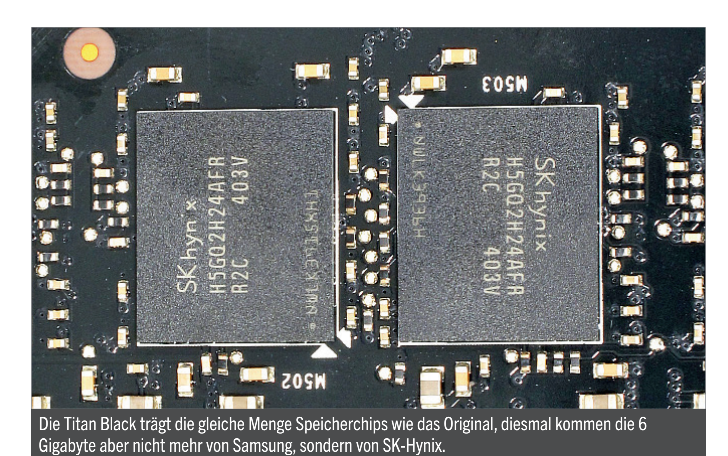
Die GTX Titan Black verfügt über den gleichen, hochwertigen Radiallüfter wie das Original und erzeugt daher eine subjektiv angenehme Geräuschkulisse frei von Schleifen oder Pfeifen. Im Leerlauf sind beinahe unhörbare 0,4 Sone zu verzeichnen, unter Volllast 4,6 Sone bei 62 Prozent PWM-Impuls der Lüftersteuerung.

MANUELLES TUNING

Ihr volles Potenzial entfaltet die Geforce GTX Titan Black erst, wenn ihr zwei Parameter im Tweak-Pro-



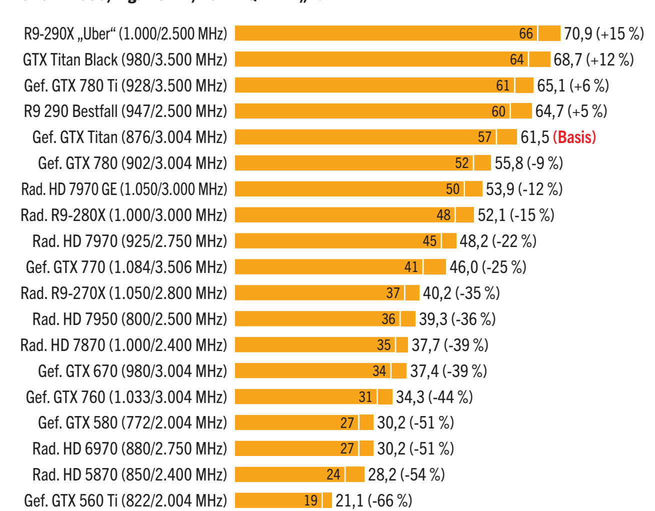
Tiefschwarz ist an der GTX Titan Black (rechts im Bild) eigentlich nichts, lediglich der Titan-Schriftzug und die Plexiglasscheibe versprühen einen Hauch Düsternis.



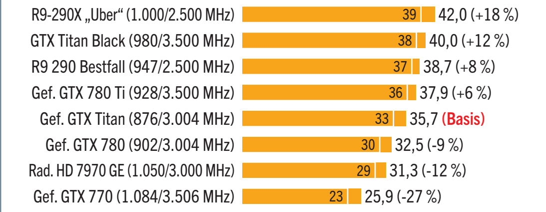
Die Titan Black trägt die gleiche Menge Speicherchips wie das Original, diesmal kommen die 6 Gigabyte aber nicht mehr von Samsung, sondern von SK-Hynix.

ANNO 2070: RADEON R9 290X IST UNGESCHLAGEN.

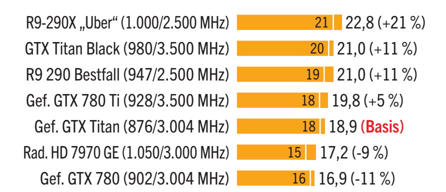
1.920 x 1.080, Ingame-AA, 16:1 HQ-AF – „Bäm!"



2.560 x 1.600, Ingame-AA, 16:1 HQ-AF – „Bäm!"



3.840 x 2.160, Ingame-AA, 16:1 HQ-AF – „Bäm!"

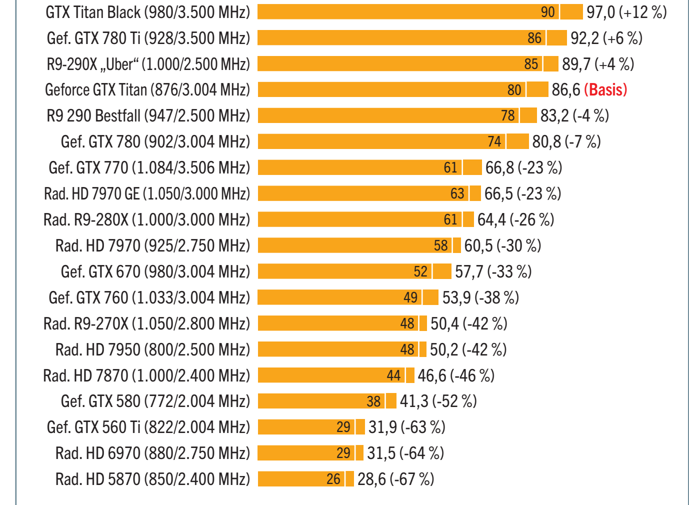


System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Windows 7 x64, Cat. 13.12 WHQL, Gef. 334.89 WHQL **Bemerkungen:** Die hohe Shader-Last des Aufbauspiels schmeckt den AMD-Karten besonders gut – bei entsprechend hoher Leistungsaufnahme.

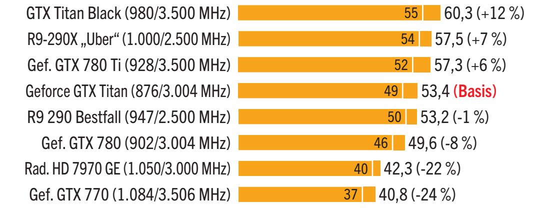


BATTLEFIELD 3: NVIDIA ERKLIMMT DEN FPS-THRON.

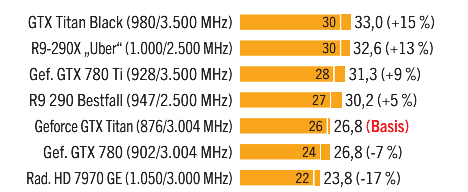
1.920 x 1.080, 4x MSAA/FXAA, 16:1 HQ-AF – „Swordbreaker"



2.560 x 1.600, 4x MSAA/FXAA, 16:1 HQ-AF – „Swordbreaker"



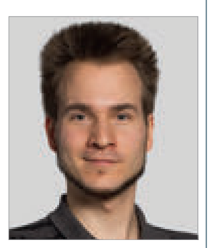
3.840 x 2.160, 4x MSAA/FXAA, 16:1 HQ-AF – „Swordbreaker"



System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 GiB DDR3-2000; Windows 7 x64, Cat. 13.12 WHQL, Gef. 334.89 WHQL **Bemerkungen:** Nvidias 950-Euro-Schlachtschiff kann sich stets an die Spitze setzen, mit steigender Auflösung kommt die 290X jedoch näher.

Min. Ø Fps
▶ Besser

GTX TITAN BLACK: GELUNGENES KEPLER-FINALE FÜR GUTBETUCHTE



Laut Nvidia und verschiedenen Quellen aus dem Handel war die Geforce GTX Titan ein großer Erfolg – hättet ihr es erwartet? Da verwundert es nicht, dass Nvidia die „Supercomputer"-Grafikkarte, benannt nach dem schnellsten Pferd im Stall der Oak Ridge National Labs, neu auflegt. Ich bin sicher, dass auch sie ihre Käufer finden wird, allerdings deutlich weniger. Der elitäre Status, der das mittlerweile „Titan Classic" getaufte Original mangels ernsthafter Konkurrenz umgab, ist verflogen – die Titan Black ist einfach nur sehr gut, nicht herausragend. Ich fühle mich indes bestätigt, im Juli 2013 eine Titan gekauft zu haben, als endlich ein Angebot für (gerade noch verschmerzbare) 700 Euro vorlag. Zusammen mit Mod-BIOS und Accelero-Kühlung gehört sie immer noch zur Elite und geht leise zu Werke. Anfang 2015 sehen wir weiter.

„Ich bin froh, im Juli 2013 eine ‚Titan Classic' gekauft zu haben."

Raffael Vötter, Fachbereich Grafikkarten

GTX TITAN BLACK: ICH HÄTTE DANN MAL GERNE EINEN SACK VOLL GELD!



Ich bin weder überrascht, dass es die Karte überhaupt gibt, noch darüber, was sie kosten soll. Immerhin hat diese Politik auch mit der Ur-Titan funktioniert. Ein nachvollziehbarer Schachzug von Nvidia. Und: Die Kosten für Forschung und Entwicklung dürften lächerlich gering ausgefallen sein: Der Kühler lag schon im Teileregal, der Chip war fertig entwickelt und ein paar RAM-Steinchen lagen wohl auch noch irgendwo rum. Ein bisschen schwarze Farbe draufpinseln und den Takt etwas anheben kann wohl auch der Azubi. Nicht falsch verstehen: Die Titan Black ist eine wirklich scharfe Karte: Extrem schnell, leise und ultimativ prestigeträchtig – ganz ehrlich, diesen Grafikchip will doch jeder von uns haben. Aber mit viel Selbstbeherrschung kann ich mich gerade noch mit meiner fast genauso schnellen, aber nur halb so teuren R9 290X zufriedengeben.

„Fette Karte! Noch deutlich fetteres Portemonnaie und Hang zur Unvernunft vorausgesetzt."

Philipp Reuther, Fachbereich Sound

LAUTHEIT UND LEISTUNGSAUFNAHME

	GTX Titan Black	GTX 780 Ti	GTX Titan	GTX 780	R9-290X „Uber“	R9-290X „Quiet“	R9-290	GTX 580
Lautstärke								
Leerlauf (Windows-7-Desktop)	0,4 Sone	0,6 Sone	0,3 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,8 Sone
Zweischirmbetrieb (unterschiedl. Monitore)	0,4 Sone	0,6 Sone	0,3 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,8 Sone
Blu-ray-Wiedergabe (The Dark Knight)	0,4 Sone	0,6 Sone	0,3 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,8 Sone
Anno 2070 (DX11)	4,6 Sone	4,3 Sone	3,2 Sone	3,1 Sone	9,6 Sone	4,4 Sone	6,9 Sone	3,4 Sone
Battlefield Bad Company 2 (DX11)	4,6 Sone	4,6 Sone	3,2 Sone	3,2 Sone	9,6 Sone	4,4 Sone	6,9 Sone	3,4 Sone
Leistungsaufnahme								
Leerlauf (Windows-7-Desktop)	15 Watt	16 Watt	13 Watt	14 Watt	21 Watt	21 Watt	21 Watt	32 Watt
Zweischirmbetrieb (unterschiedl. Monitore)	20 Watt	18 Watt	16 Watt	16 Watt	61 Watt	56 Watt	54 Watt	91 Watt
Blu-ray-Wiedergabe (The Dark Knight)	22 Watt	20 Watt	19 Watt	18 Watt	89 Watt	79 Watt	80 Watt	42 Watt
Anno 2070 (DX11)	262 Watt	245 Watt	214 Watt	201 Watt	289 Watt	230 Watt*	243 Watt*	223 Watt
Battlefield Bad Company 2 (DX11)	257 Watt	248 Watt	214 Watt	222 Watt	269 Watt	249 Watt*	241 Watt*	221 Watt

Bei allen Karten gelten die Standardeinstellungen. * Der anliegende Minimaltakt nach der Aufheizphase ist jeweils unterschiedlich, daher die unregelmäßigen Werte.

gramm eurer Wahl verändert – wir empfehlen den Nvidia Inspector. Setzen wir das Temperature Target (Temperaturziel) auf 85 Grad Celsius und das Power Target (Verbrauchsziel) auf 106 Prozent herauf, läuft unsere Zotac GTX Titan Black mindestens mit 1.006, meist jedoch mit 1.032 MHz. Die Leistung steigt infolgedessen um zwei bis vier Prozent und die (von uns gemessene) Leistungsaufnahme auf bis zu 270 Watt. Die größere Abwärme erfordert eine stärkere Belüftung, im Falle unseres Musters wird die PWM-Frequenz auf maximal 65 Prozent angehoben, was in rund 2.750 Lüfterumdrehungen pro Minute und einer Lautheit von 5,1 Sone resultiert.

DER 6-GIGABYTE-BONUS

Der Frage, wo sich 6 anstelle von 3 Gigabyte Grafikspeicher auszahlen, gingen wir zuletzt in der *PC Games 02/14* im Hardware-Artikel „Zukunftssicher investieren“ (S. 110 ff.) auf den Grund. Das Fazit hat sich seitdem nicht geändert: Nur wer regelmäßig Grafikmods installiert, Downsampling sowie hohe AA-Modi nutzt und ein bis drei Jahre Ruhe haben möchte, darf in größeren Speicher investieren. ❑

FAZIT

GTX Titan Black

Wer sich die 950 Euro teure Geforce GTX Titan Black kauft, erhält das schnellste Modell mit Radialbelüftung auf dem Markt. Wer hingegen auf 3 Gigabyte Speicher und hohe DP-Leistung verzichten kann, greift zu einer übertakteten GTX 780 Ti. Geheimtipp: Gebrauchte „Titan Classic“-Karten werden aktuell ab 500 Euro angeboten.

GRID 2: KINDERSPIEL FÜR HIGH-END-GPUS

1.920 x 1.080, 4x MSAA, 16:1 HQ-AF – „Barcelona“

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
GTX Titan Black (980/3.500 MHz)	94	108,8 (+11 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	89	103,1 (+6 %)
R9-290X „Uber“ (1.000/2.500 MHz)	86	100,8 (+3 %)
Geforce GTX Titan (876/3.004 MHz)	83	97,6 (Basis)
R9 290 Bestfall (947/2.500 MHz)	79	92,0 (-6 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	76	89,9 (-8 %)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	66	78,9 (-19 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	64	74,9 (-23 %)
Rad. R9-280X (1.000/3.000 MHz)	63	74,7 (-23 %)
Rad. HD 7970 (925/2.750 MHz)	60	70,7 (-28 %)
Gef. GTX 670 (980/3.004 MHz)	52	61,5 (-37 %)
Gef. GTX 760 (1.033/3.004 MHz)	49	58,6 (-40 %)
Rad. R9-270X (1.050/2.800 MHz)	49	58,6 (-40 %)
Rad. HD 7950 (800/2.500 MHz)	48	57,3 (-41 %)
Rad. HD 7870 (1.000/2.400 MHz)	47	55,1 (-44 %)
Gef. GTX 580 (772/2.004 MHz)	41	49,6 (-49 %)
Rad. HD 6970 (880/2.750 MHz)	38	44,8 (-54 %)
Rad. HD 5870 (850/2.400 MHz)	33	39,4 (-60 %)
Gef. GTX 560 Ti (822/2.004 MHz)	27	33,1 (-66 %)

2.560 x 1.600, 4x MSAA, 16:1 HQ-AF – „Barcelona“

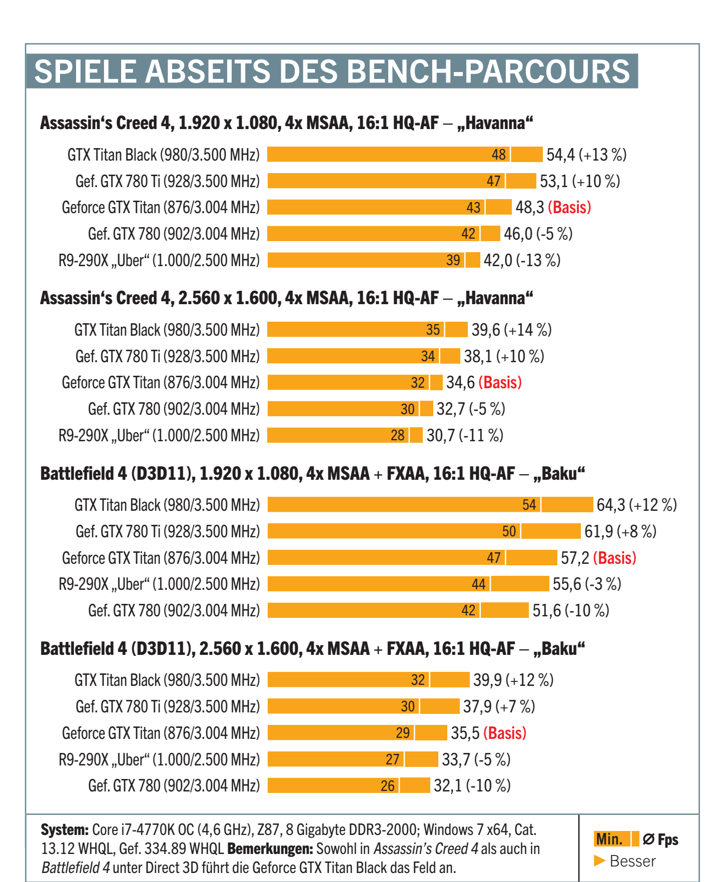
Grafikkarte	Min.	Ø Fps
GTX Titan Black (980/3.500 MHz)	61	75,1 (+13 %)
R9-290X „Uber“ (1.000/2.500 MHz)	61	72,4 (+9 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	61	71,5 (+8 %)
Geforce GTX Titan (876/3.004 MHz)	56	66,5 (Basis)
R9 290 Bestfall (947/2.500 MHz)	55	65,1 (-2 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	51	60,2 (-9 %)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	47	55,9 (-16 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	40	50,3 (-24 %)

3.840 x 2.160, 4x MSAA, 16:1 HQ-AF – „Barcelona“

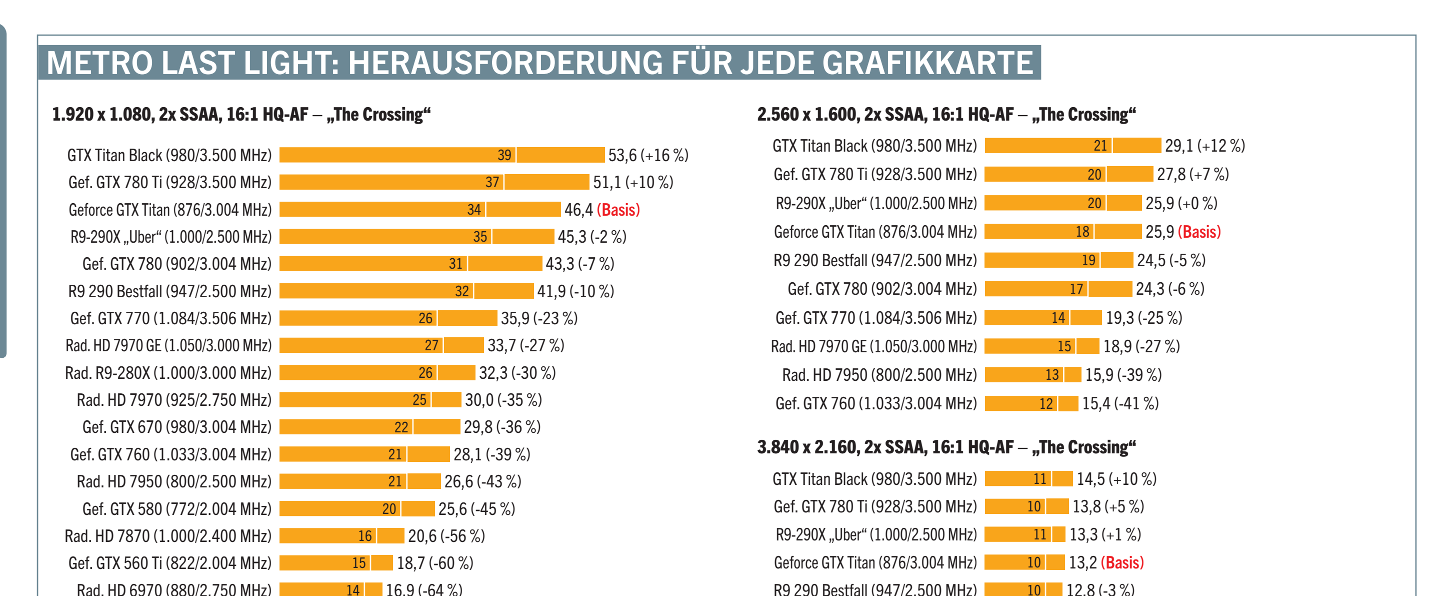
Grafikkarte	Min.	Ø Fps
GTX Titan Black (980/3.500 MHz)	37	45,5 (+13 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	36	43,3 (+8 %)
Geforce GTX Titan (876/3.004 MHz)	34	40,1 (Basis)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	31	37,0 (-8 %)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	30	35,5 (-11 %)

System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Windows 7 x64, Cat. 13.12 WHQL, Gef. 334.89 WHQL **Bemerkungen:** Die GTX Titan Black kann sich um 13 Prozent von ihrem Ahnen absetzen, während die 290X auf 780-Ti-Niveau rechnet.

Min. Ø Fps ▶ Besser



METRO LAST LIGHT: HERAUSFORDERUNG FÜR JEDE GRAFIKKARTE



1.920 x 1.080, 2x SSAA, 16:1 HQ-AF – „The Crossing"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
GTX Titan Black (980/3.500 MHz)	39	53,6 (+16 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	37	51,1 (+10 %)
Geforce GTX Titan (876/3.004 MHz)	34	46,4 (Basis)
R9-290X „Uber" (1.000/2.500 MHz)	35	45,3 (-2 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	31	43,3 (-7 %)
R9 290 Bestfall (947/2.500 MHz)	32	41,9 (-10 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	26	35,9 (-23 %)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	27	33,7 (-27 %)
Rad. R9-280X (1.000/3.000 MHz)	26	32,3 (-30 %)
Rad. HD 7970 (925/2.750 MHz)	25	30,0 (-35 %)
Gef. GTX 670 (980/3.004 MHz)	22	29,8 (-36 %)
Gef. GTX 760 (1.033/3.004 MHz)	21	28,1 (-39 %)
Rad. HD 7950 (800/2.500 MHz)	21	26,6 (-43 %)
Gef. GTX 580 (772/2.004 MHz)	20	25,6 (-45 %)
Rad. HD 7870 (1.000/2.400 MHz)	16	20,6 (-56 %)
Gef. GTX 560 Ti (822/2.004 MHz)	15	18,7 (-60 %)
Rad. HD 6970 (880/2.750 MHz)	14	16,9 (-64 %)

2.560 x 1.600, 2x SSAA, 16:1 HQ-AF – „The Crossing"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
GTX Titan Black (980/3.500 MHz)	21	29,1 (+12 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	20	27,8 (+7 %)
R9-290X „Uber" (1.000/2.500 MHz)	20	25,9 (+0 %)
Geforce GTX Titan (876/3.004 MHz)	18	25,9 (Basis)
R9 290 Bestfall (947/2.500 MHz)	19	24,5 (-5 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	17	24,3 (-6 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	14	19,3 (-25 %)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	15	18,9 (-27 %)
Rad. HD 7950 (800/2.500 MHz)	13	15,9 (-39 %)
Gef. GTX 760 (1.033/3.004 MHz)	12	15,4 (-41 %)

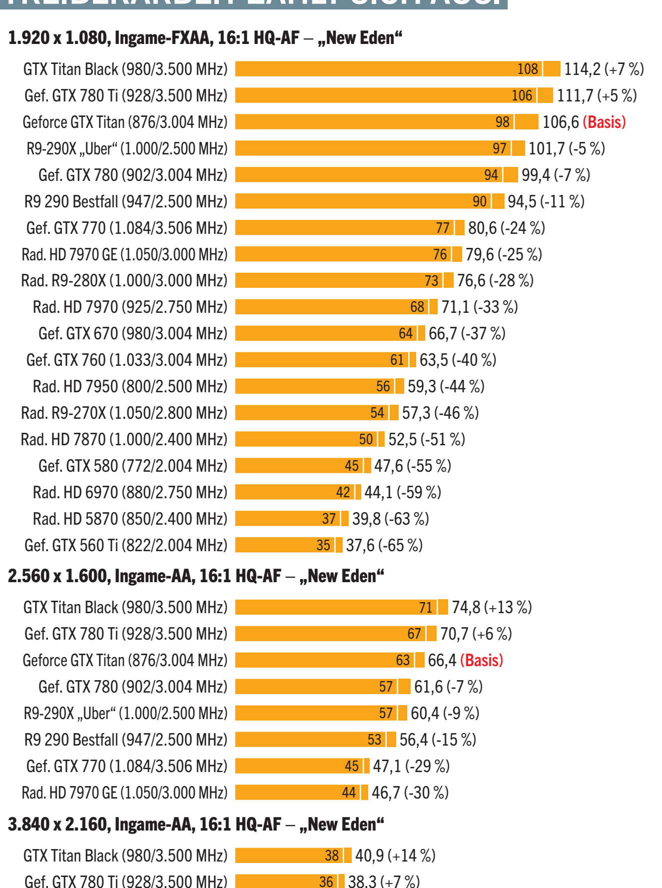
3.840 x 2.160, 2x SSAA, 16:1 HQ-AF – „The Crossing"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
GTX Titan Black (980/3.500 MHz)	11	14,5 (+10 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	10	13,8 (+5 %)
R9-290X „Uber" (1.000/2.500 MHz)	11	13,3 (+1 %)
Geforce GTX Titan (876/3.004 MHz)	10	13,2 (Basis)
R9 290 Bestfall (947/2.500 MHz)	10	12,8 (-3 %)

System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 GiB DDR3-2000; Windows 7 x64, Catalyst 13.12 WHQL, Geforce 334.89 WHQL **Bemerkungen:** Die Prachtgrafik nebst Supersample-AA fordert selbst High-End-Boliden. Einzig die Nvidia-Topmodelle nehmen die 50-Fps-Marke, die Min-Fps liegen jedoch unter 40.

Min. Ø Fps ▶ Besser

BIOSHOCK INFINITE: TREIBERARBEIT ZAHLT SICH AUS.



1.920 x 1.080, Ingame-FXAA, 16:1 HQ-AF – „New Eden"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
GTX Titan Black (980/3.500 MHz)	108	114,2 (+7 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	106	111,7 (+5 %)
Geforce GTX Titan (876/3.004 MHz)	98	106,6 (Basis)
R9-290X „Uber" (1.000/2.500 MHz)	97	101,7 (-5 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	94	99,4 (-7 %)
R9 290 Bestfall (947/2.500 MHz)	90	94,5 (-11 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	77	80,6 (-24 %)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	76	79,6 (-25 %)
Rad. R9-280X (1.000/3.000 MHz)	73	76,6 (-28 %)
Rad. HD 7970 (925/2.750 MHz)	68	71,1 (-33 %)
Gef. GTX 670 (980/3.004 MHz)	64	66,7 (-37 %)
Gef. GTX 760 (1.033/3.004 MHz)	61	63,5 (-40 %)
Rad. HD 7950 (800/2.500 MHz)	56	59,3 (-44 %)
Rad. R9-270X (1.050/2.800 MHz)	54	57,3 (-46 %)
Rad. HD 7870 (1.000/2.400 MHz)	50	52,5 (-51 %)
Gef. GTX 580 (772/2.004 MHz)	45	47,6 (-55 %)
Rad. HD 6970 (880/2.750 MHz)	42	44,1 (-59 %)
Rad. HD 5870 (850/2.400 MHz)	37	39,8 (-63 %)
Gef. GTX 560 Ti (822/2.004 MHz)	35	37,6 (-65 %)

2.560 x 1.600, Ingame-AA, 16:1 HQ-AF – „New Eden"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
GTX Titan Black (980/3.500 MHz)	71	74,8 (+13 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	67	70,7 (+6 %)
Geforce GTX Titan (876/3.004 MHz)	63	66,4 (Basis)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	57	61,6 (-7 %)
R9-290X „Uber" (1.000/2.500 MHz)	57	60,4 (-9 %)
R9 290 Bestfall (947/2.500 MHz)	53	56,4 (-15 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	45	47,1 (-29 %)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	44	46,7 (-30 %)

3.840 x 2.160, Ingame-AA, 16:1 HQ-AF – „New Eden"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
GTX Titan Black (980/3.500 MHz)	38	40,9 (+14 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	36	38,3 (+7 %)
Geforce GTX Titan (876/3.004 MHz)	33	35,8 (Basis)
R9-290X „Uber" (1.000/2.500 MHz)	30	32,5 (-9 %)
R9 290 Bestfall (947/2.500 MHz)	28	30,6 (-15 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	26	28,0 (-22 %)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	23	25,1 (-30 %)

System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 GiB DDR3-2000; Windows 7 x64, Cat. 13.12 WHQL, Gef. 334.89 WHQL **Bemerkungen:** Zum Launch unterlegen, verwandelte Nvidia durch Treiber-Updates den Rückstand in eine klare Führung.



Min. Ø Fps ▶ Besser

CRYSIS 3: WEITGEHEND IN NVIDIAS HAND

1.920 x 1.080, SMAA High (4x), 16:1 HQ-AF – „Fields"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
GTX Titan Black (980/3.500 MHz)	48	54,1 (+10 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	46	51,2 (+4 %)
Geforce GTX Titan (876/3.004 MHz)	44	49,1 (Basis)
R9-290X „Uber" (1.000/2.500 MHz)	42	49,1 (-0 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	41	46,1 (-6 %)
R9 290 Bestfall (947/2.500 MHz)	40	45,7 (-7 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	33	37,9 (-23 %)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	31	36,9 (-25 %)
Rad. R9-280X (1.000/3.000 MHz)	30	35,6 (-27 %)
Gef. GTX 670 (980/3.004 MHz)	29	33,6 (-32 %)
Rad. HD 7970 (925/2.750 MHz)	28	33,6 (-32 %)
Gef. GTX 760 (1.033/3.004 MHz)	27	31,0 (-37 %)
Rad. HD 7950 (800/2.500 MHz)	24	28,4 (-42 %)
Rad. R9-270X (1.050/2.800 MHz)	23	27,0 (-45 %)
Gef. GTX 580 (772/2.004 MHz)	23	26,7 (-46 %)
Rad. HD 7870 (1.000/2.400 MHz)	21	24,7 (-50 %)
Rad. HD 6970 (880/2.750 MHz)	19	24,1 (-51 %)
Gef. GTX 560 Ti (822/2.004 MHz)	16	18,7 (-62 %)
Rad. HD 5870 (850/2.400 MHz)	14	17,4 (-65 %)

2.560 x 1.600, SMAA High (4x), 16:1 HQ-AF – „Fields"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
GTX Titan Black (980/3.500 MHz)	28	31,0 (+11 %)
R9-290X „Uber" (1.000/2.500 MHz)	27	29,9 (+7 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	27	29,4 (+5 %)
R9 290 Bestfall (947/2.500 MHz)	25	28,1 (+1 %)
Geforce GTX Titan (876/3.004 MHz)	25	27,9 (Basis)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	24	26,3 (-6 %)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	19	22,2 (-20 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	20	21,9 (-22 %)

3.840 x 2.160, SMAA High (4x), 16:1 HQ-AF – „Fields"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
R9-290X „Uber" (1.000/2.500 MHz)	14	16,2 (+13 %)
GTX Titan Black (980/3.500 MHz)	14	16,0 (+11 %)
R9 290 Bestfall (947/2.500 MHz)	14	15,3 (+6 %)
Gef. GTX 780 Ti (928/3.500 MHz)	13	15,0 (+4 %)
Geforce GTX Titan (876/3.004 MHz)	13	14,4 (Basis)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	12	13,4 (-7 %)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	10	11,9 (-17 %)

System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 GiB DDR3-2000; Windows 7 x64, Cat. 13.12 WHQL, Gef. 334.89 WHQL **Bemerkungen:** Je höher die Auflösung, desto stärker die Radeon R9 290X, in flüssigem Full HD beherrscht Nvidia das Feld.

Min. Ø Fps ▶ Besser

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ich habe es in einer meiner früheren Kolumnen schon einmal vermutet, dass ich für Fernsehwerbung einfach keine Zielgruppe bin. Inzwischen hat sich diese Vermutung zur Gewissheit erhärtet!“

Um dem Fernsehprogramm zu folgen, reicht mein IQ normalerweise gerade noch aus, aber bei der Reklame ist er dann doch überfordert. Da kann ich sehen, wie allerlei Gebrauchsgegenstände heranschweben und einen Haufen bilden, den man gemeinhin als „Sperrmüll“ bezeichnen würde. Dieser Haufen erzeugt auf der Straße einen Schatten, welcher zur Silhouette eines albernen Kleinwagens wird. Gibt der Auftraggeber des Spots hier zu, dass er selbst denkt, dass sein PKWchen ein wenig nach Sperrmüll aussieht? Sollte mich das motivieren, mir die rollende Keksdose zu kaufen? Mir mag keine vernünftige Antwort einfallen. Außerdem frage ich mich, warum ein Auto eine SMS-Vorlesefunktion haben sollte oder eine Live-Wetter-App? Dergleichen bietet mir inzwischen jedes Billig-Handy. Tut mir leid, mein kleiner Schmollbraten, aber ich ziehe es vor, wenn mein Auto die Klappe hält, mich mit dümmlichen Wortspielen verschont und das Wetter kann ich auch beurteilen, wenn ich durch die Windschutzscheibe nach draußen sehe und den Blick nach oben richte. Aber es sind ja nicht nur die Hersteller von Autos, die mich mit solch seltsamen Aussagen verwirren. Wenn sich mein Frühstücksei zu einer Katze transformiert, die dann auf meinem Teller sitzt, würde ich mich zuerst übergeben und dann den Wirt der Lokalität mit einem nicht zitierbaren Wortschwall überhäufen statt an den Abschluss eines Handyvertrags zu denken.

Dann ist da noch dieser Rennfahrer, welcher für einen Rasierapparat wirbt und am Ende des Spots in die Luft springt. Genau solche Sprünge mache ich auch, wenn der Rasierer an ein Haar meines Schnurrbarts kommt und es abrupft. Allerdings werfe ich dann noch das Gerät an die Wand und würde den Konstrukteur gerne zu einem Faustkampf herausfordern.
Noch grauenhafter ist für mich nur die Vorstellung, dass sich eine schöne Frau, die sich auf meinem Bett rekelt, in einen Fußballer verwandelt, nachdem ich eine kalorienfreie Brause mit Koffein getrunken habe. Falls mir jemand damit ein Getränk schmackhaft machen will, hat er versagt. Ich werde künftig fluchtartig den Raum verlassen, sollte mir wer eine Coke Zero aufschwatzen wollen.
Neuerdings wird mir Werbung nicht nur im TV aufgenötigt, sondern ich bekomme sie jetzt schon von Bekannten als Link geliefert. Alle Achtung, Edeka, das war echt supergeil – ihr habt da wirklich ganze Arbeit geleistet. Ein älterer Herr tappt durch verschiedene Szenarios und ist mit einem eher mittelprächtigen Sprechgesang zugange. Alles, was er sieht, findet er „supergeil“. Ja, schon irgendwie lustig, aber wehe, ich murmele bei der Kassiererin irgendwas mit „supergeil“ – ich würde den Arzt, der meine Kratzer behandelt, erst zu sehen bekommen, wenn ihm ein anderer Arzt mitteilt, in welcher Zelle ich mich befinde.

Spamedy



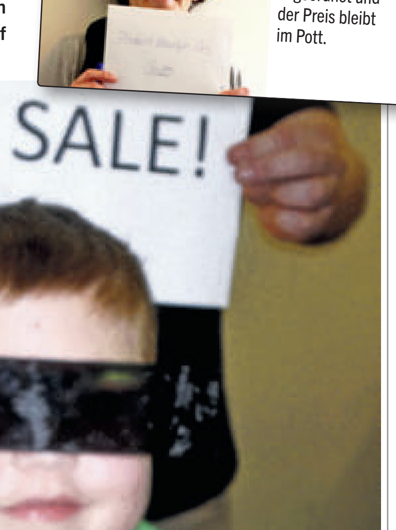
Guten Tag!
Ich bin ein einziges Madechen. Ich hoffe, dass ich mich nicht irre, und du auch einsam, wie ich bin. Ich will meine zweite Halfte zu finden, ich hoffe, dass ich sehr an Ihnen interessiert. Schreib mir und ich werde Ihnen mein Bild und sagen Ihnen mehr uber sich selbst auf eine Antwort warten

Ich bin ein großer Tierfreund, ziehe es jedoch vor, meine Lebensmittel im Kühlschrank und nur für begrenzte Zeit aufzubewahren, damit eben keine Maden hoffen, bei mir etwas zu finden. Wenn die kleine Made einsam ist, rührt mich das sehr, allerdings würde ich dennoch gerne auf ihr Bild verzichten.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Leserfotos

„Tapezierst du damit deine Garage?“

Hallo Rainer,

was machst du eigentlich mit den ganzen Fotos, die du von Lesern zugeschickt bekommst? Tapezierst du damit deine Garage oder löscht du sie einfach?

Jonas

Wenn ich eine Garage hätte, wäre sie garantiert so vollgestellt, dass man eh keine Wände sehen könnte. Aber egal – ich lösche die Fotos natürlich nicht, sondern sammle sie. Sehen kann man die inzwischen doch sehr eindrucksvolle Sammlung übrigens hier: http://forum.pcgames.de/spielwiese/6557611-leserfotos.html. Und weil wir gerade beim Thema Leserfotos sind – die Ausbeute war in den letzten Wochen ausgesprochen mickrig. Um euch ein wenig zu motivieren, verlose ich meine original Pferdemaske (nur einmal getragen und das nicht von mir) unter allen, die mir bis Mitte Mai ein Foto zusenden, auf dem sie (oder sonstwer oder sonstwas) und die PC Games zu sehen sind.



Gemeinheit



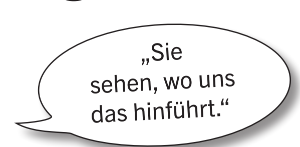
Hallo Rainer,

ich wollte dir mal sagen, das deine Antworten manchmal ziemlich gemein sind und pampig. Diese Antworten sind auch nicht mehr lustig, bei manchen Usern kann ich das verstehen, wenn du so was schreibst aber es ist oft nicht angebracht. Es ist mir auch scheißegal, was du jetzt darüber denkst, es ist meine Meinung.

Mfg Erwin (Pcgames Nickname)

Es wäre jetzt hilfreich, wenn du mir ein Beispiel genannt hättest, wo ich deiner Meinung nach unangemessen reagiert habe. Eigentlich sollte hier jeder das bekommen, was er verdient. Wer zumindest grob die rudimentären Höflichkeitsregeln beachtet, zu dem bin ich eigentlich nie gemein, geschweige denn pampig. Wenn ich annehmen würde, meine Rubrik gefiele ausnahmslos jedem Leser, würde mein Ego bereits dem Größenwahn die Füße küssen. Natürlich kann ich es nicht allen recht machen und will das eigentlich auch gar nicht. Ich bin keine Maschine und gönne mir daher auch, dass ich Spaß an meiner Arbeit habe. Wenn dir das nicht zusagt, kann ich es leider auch nicht ändern.

Grundsatzfrage



Guhdn Daach Härr Rumpelkammer,

ich bin mehr als besorgt um Ihr Wohlbefinden. Ich finde, viele Sätze, die Sie aus den Fingern schnellen lassen, strotzen vor mühsam unterdrücktem Wut-Ohrenbluten sowie vor (zugegebenermaßen in Kreativität umgewandelter) unaussprechlicher Unbill. Das geht ja nun schon seit etlichen Jahren so. Insofern stürzen Sie mich natürlich in ein moralisches Dilemma. Muss ich mich als einen Ihrer Sargnägel betrachten, wenn ich Ihre Artikel lustig finde? Das kann ich nicht mit meinem Gewissen vereinbaren! Ich empfehle Ihnen daher von Herzen, sich die Frank-Elstner-Philosophie genauer anzusehen. Frank Elstner ist ja bekanntlich der fleischgewordene Song „What a wonderful World“ vom alten Satchmo. Seiner Aussage (Elstners, nicht Satchmos) nach haben die Deutschen in den bisherigen Länderspielen wunderbar gespielt. Selbst die Bankdrücker hätten wunderbar gespielt, wären sie zum Einsatz gekommen. Eigentlich haben auch die Zuschauer vor dem Fernseher wunderbar gespielt, folgt man diesem Muster. Sie sehen, wo uns das hinführt. Man spricht nicht umsonst von einer „gesunden“ Prise Ignoranz und Gleichgültigkeit bezüglich der Realität.

Mit besten Genesungsgrüßen
Florian ausm Ruhrpott

Da haben Sie aber etwas gründlich falsch verstanden. Ich empfinde weder Unbill noch Wut bei meiner Tätigkeit. Das Gegenteil ist der Fall. Ich liebe meinen Beruf! Mit der Elstnerschen Ignoranz

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Anyloader

Jeder schleppt heutzutage irgendein kleines elektronisches Gerät mit sich herum. Und das erinnert einen immer wieder daran, dass alles endlich ist. Vor allem der Akku! Nicht immer ist man in der Lage, diesbezüglich vorausschauend zu planen und genau hier kommt der Anyloader ins Spiel. Er hat eine Kapazität von 1.500 mAh und kann dank mitgeliefertem Adapter so ziemlich jedes Gerät laden. Er selbst wird über USB aufgeladen und wer geduldig ist, kann ihn auch mit der Solarzelle auf der Oberfläche befüllen. Dies funktionierte bei mir problemlos mit einem Nokia-Handy, einem iPod Touch und sogar einer Akku-Taschenlampe. Der Anyloader wurde für mich zu einem lieb gewordenen Begleiter, der die meiste Zeit im Auto liegt und somit eigentlich immer ausreichend Strom hat. In keinem Notfallkoffer für die Apokalypse sollte er fehlen. Die einzige Angst, die ich habe, ist, dass er mir aus dem Auto geklaut wird, weil er doch sehr nach Smartphone aussieht.

http://www.getdigital.de/



Bildquelle: getdigital

gegenüber der Realität hat das aber nichts zu tun. Ich sehe schon durchaus auch die Schattenseiten, doch diese fallen nicht annähernd so sehr ins Gewicht wie die Freude, die ich an meiner Tätigkeit habe. Außerdem empfinde ich es als ungemein wichtig, einen Job auszuüben, welcher Spaß macht, weil sich ansonsten mein Gehirn nach und nach in Sülze verwandeln würde und die Wochentage trostlos wären. Insofern kann ich nur ALLEN meinen Lesern dafür danken, dass sie es eigentlich sind, die meinen Broterwerb erst möglich machen.

Geschrumpft

„Diese Frage stellt sich mir immer wieder.“

Hallo Rossi,

mit welcher Wahrscheinlichkeit können DVD-Leerhüllen aus Kunststoff schrumpfen? Diese alles bewegende Frage stellt sich mir in den letzten drei Monaten immer wieder. Konnte ich bisher eure grandiosen Meisterwerke für die PCG DVD ausdrucken, ausschneiden, einlegen und meiner Sammlung hinzufügen, so beginnt seit drei Monaten ein endloses Herumschnipseln mit der Schere, um dieses Meisterwerk in die Leerhülle zu bekommen. Bevor ich aber nun dem Hersteller dieser schrumpfenden Hüllen einen Besuch abstatte, würde ich gerne alle anderen Möglichkeiten aus dem Weg räumen und nachfragen, ob die Möglichkeit besteht, dass eure Meisterwerke in den letzten drei Monaten etwas zu groß geraten sind? Vielen Dank für Deine internen Recherchen im Verlag und eine mögliche Antwort.

Mit besten Grüßen: Hauke

Ich muss zugeben, dass mich deine E-Mail verunsicherte. Darum habe ich sofort einen Test gestartet, das DVD-Cover der letzten PC Games ausgedruckt, ausgeschnitten und in eine handelsübliche DVD-Hülle geschoben. Es passte perfekt. Lediglich mein abgeschnittener Fingernagel störte etwas den ordentlichen Gesamteindruck. Aber sicherheitshalber fragte ich noch zusätzlich beim betreffenden Kollegen im Layout nach, ob es unter Umständen möglich sein könnte, dass seine DVD-Cover ein klitzeklein wenig an Grundfläche gewonnen haben könnten. Seither ist mir bekannt, dass sich professionelle Layouter nicht irgendwohin, sondern stets mit dem Finger an die obere, rechte Hälfte der Stirn tippen (goldener Schnitt).

In der Tat ergaben meine Recherchen, dass unsere Covers im Format 273 mm x 183 mm vorliegen, was genau dem Standard entspricht. Ich kann daher nur annehmen, dass die Luftfeuchtigkeit in deiner Wohnung viel zu niedrig ist und deshalb alles darin nach einer Weile zu schrumpfen anfängt.

Quiz

„voll ins Schwarze getroffen“

Hallo Rossi,

meiner Einschätzung nach handelt es sich bei der im neuen Heft abgebildeten Dame um eine Putzfrau bzw. Raumpflegerin auf Neudeutsch. Ich gehe davon aus, voll ins Schwarze getroffen zu haben. Weiterhin frohes Schaffen!

Dario Schmitt

Ja, der Dario ist halt ein Kavalier der alten Schule. Welche Frau freut sich nicht, wenn man sie für fähig hält, unsere Räumlichkeiten sauber zu halten? Obwohl das bei unseren Räumlichkeiten (und manchen Kollegen) durchaus eine ernsthafte Herausforderung ist, der nicht jeder gewachsen ist. Unsere Sondes (Produkt Manager Web) bereichert Räume durch ihre Anwesenheit, aber ich habe sie noch nie mit einem Besen gesehen – weder als Werkzeug zur Raumpflege noch als Transportmittel. Da ich befürchte, deinen Sprung in eine Wanne voll Fett noch toppen zu können, beende ich sicherheitshalber dieses Thema.



LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Alle drei Fotos kamen diesmal aus Berlin-Spandau, von einem Leser ...



... der eine Webseite über historische Computer und Konsolen betreibt.



Die Rede ist von historycorner.de und Retro-Fan Martin Herrmann.

Da weint der Lektor

„was kann ich da machen?“

liebe redaktion !

ich hab eine bitte können sie mir mal halfen ich habe die sonterausgabe PCGames gekauft und wollte heute mal das spiel von der vollversion spielen aber leider kein ervolg, denn im heft hat der prodakten kay gefeld, was kann ich da machen ???

Rudi

Ich bin mir jetzt nicht so ganz sicher, ob ich dir überhaupt halfen … äh … helfen kann. Und wenn, dann eigentlich nur, indem ich dir einen Duden schicke, den du garantiert gut gebrauchen könntest. Okay – ich habe den Sinn deiner E-Mail verstanden, immerhin habe ich ja auch viele Jahre Übung bezüglich solcher Schriftstücke, wobei „Schriftstück“ hier eindeutig ein Euphemismus ist. Allerdings hilft das bloße Verstehen deiner Zeilen nicht sonderlich weiter, solange das Verstehen nicht auch noch mit Hellseherei gepaart ist. Wie sonst sollte ich erahnen, auf welche Ausgabe du dich beziehst? Für Hellseherei werde ich jedoch nicht bezahlt und deren Ausübung ist auch nicht Bestandteil meines Arbeitsvertrages. Ich muss mich bei dir aber dennoch für deine E-Mail bedanken. Immerhin hat ein Teil davon in meiner Stammkneipe ein ganzes Wochenende als Trinkspruch gedient. Statt „Prost“ riefen wir uns bei jedem Glas „prodakten kay“ zu, was von anderen, die keine Ahnung hatten, worum es überhaupt geht, übernommen wurde – bis heute schallt es x-Mal pro Abend durch die Fenster. Und wer kann sich da schon sicher sein – vielleicht greift es ja auch dereinst auf andere Lokalitäten über und du hast damit ein kleines Stück Kneipenkultur geschaffen! Darauf trinke ich heute Abend einen. Na dann – prodakten kay!

Rossis Speisekammer

Heute: Süße Zwiebeln

Wir brauchen:

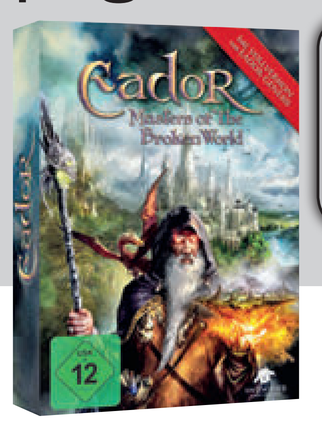
- 4 kleine Zwiebeln
- 4 TL Honig
- Pfeffer
- Salz
- Butter

Die Grillsaison hat sowas von begonnen. Für einen gelungenen Grillabend braucht man aber nicht nur Fleisch, sondern auch Beilagen. Hier kann ich euch süße Zwiebeln empfehlen.

Zuerst schälen wir die Zwiebeln und schneiden sie unten (am Strunk) etwas gerade. Die stehende Zwiebel schneiden wir dreimal von oben nach unten ein, achten dabei aber darauf, dass sie nicht auseinanderfällt. Das ist wichtig, damit die Gewürze aufgenommen werden. Jede einzelne Zwiebel stellen wir dann auf ein entsprechend großes Stück Alufolie, würzen sie mit Pfeffer, Salz und einem Teelöffel Honig. Ruhig etwas reichlich pfeffern und salzen. Dann legen wir noch einen Klecks Butter darauf (ca. ein Teelöffel) und schlagen die Alufolie nach oben hin zusammen. Das Ganze sollte jetzt etwas wie ein Bonbon aussehen. Unsere Meisterwerke platzieren wir am Rand des Grills, damit sie nicht zu heiß werden. Nach ungefähr einer halben Stunde sollten sie fertig sein. Ihr erkennt es daran, dass man sie relativ leicht zusammendrücken kann. Die Zwiebeln sind dann nicht mehr scharf und schmecken mit dem karamellisierten Honig einfach köstlich. Man kann statt der Butter auch Öl nehmen, was jedoch deutlich fader schmeckt. Mir schmecken sie am besten, wenn ich statt der Butter Schweineschmalz verwende.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

pcgames.de im April



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).

Von: Petra Fröhlich

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

Diablo 3 Reaper of Souls

Ab 25. März: Test auf pcgames.de



Neue Klasse, neuer Akt, neue Spielmodi und vor allem reiche Beute dank Loot 2.0: Mit dem heiß ersehnten Add-on (Release: 25. März) könnte *Diablo 3* genau zu dem Action-Rollenspiel werden, das sich die Fans von Anfang an erhofft hatten. Bekanntlich zeigte sich nicht jeder Käufer im Mai 2012 glücklich über die Design-Entscheidungen der Blizzard-Entwickler. Was *Reaper of Souls* taugt, erfahrt ihr auf pcgames.de: Wir zeigen die Neuerungen im Video und haben nützliche Guides in Vorbereitung. Den ausführlichen Langzeittest lest ihr dann in der kommenden PC Games 5/14.

Elder Scrolls Online

Start des Online-Rollenspiels



Am 4.4. wird's ernst für Bethesda: Dann startet *The Elder Scrolls Online*. Auf pcgames.de begleitet die Redaktion den Launch mit Eindrücken, Videos und Tipps. Zwei Tage vorher kommt das 128 Seiten starke *TESO*-Sonderheft unserer Kollegen von buffed in die Läden. Für 6,99 Euro könnt ihr es jetzt vorbestellen unter shop.pcgames.de.



Spiele-Meilensteine aus 25 Jahren

Musik-Compilation und Games History jetzt erhältlich

Wer beim Schmökern im beiliegenden Jubiläums-Booklet auf den Geschmack gekommen ist und mal wieder so richtig schön in Erinnerungen schwelgen möchte, für den haben wir zwei aktuelle Tipps: Zum einen ist in der Reihe „Computec Edition" eine Compilation mit 26 Spiele-Soundtracks aus den Jahren 1985 bis 2014 erschienen, darunter Stücke von Legenden wie Chris Hülsbeck und Tommy Talarico (jetzt downloaden bei iTunes, Amazon, Spotify oder Google play). Seit 5. März ist außerdem das besonders hochwertig ausgestattete Hochglanz-Sonderheft *Games History* erhältlich (auch unter shop.pcgames.de): Für 9,99 Euro gibt's Infos satt auf 164 Seiten und als Bonus ein prächtiges Riesenposter zur Geschichte der Spielkonsolen.



International Games Week

Berlin feiert Computerspiele

Vom 8. bis 13. April steht Berlin ganz im Zeichen der Computerspiele: Zur International Games Week kommen Designer-Legenden wie Chris Taylor (*Dungeon Siege*) und Guido Henkel (*Planescape Torment*). Euch erwartet ein buntes Programm aus Workshops, Live-Let's-Plays, Auftritten und Ausstellungen (Termine unter www.gamesweekberlin.de). Auf pcgames.de berichten wir live aus Berlin.



PCs selbst bauen und aufrüsten

Tipps & Tricks der PC-Games-Hardware-Profis

Von der Stange kaufen kann jeder – selber konfigurieren ist individueller und oft günstiger. Wie's geht, zeigt das neue PCGH-Sonderheft. Schritt-für-Schritt-Anleitungen und eine DVD mit Tools und Videos erklären verständlich, wie CPU, Grafikkarte & Co. verbaut werden. Erhältlich ab 18.4. und jetzt vorbestellbar (shop.pcgames.de)!





25 Jahre Computec: Redakteure blicken zurück

Unsere Lieblingsartikel

HANS IPPISCH

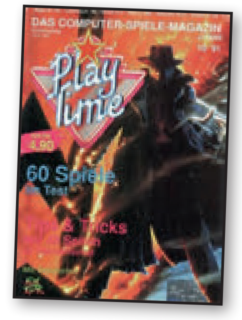


Seit über 35 Jahren PC- und Konsolenspieler aus Leidenschaft

Hans Ippisch ist Geschäftsführer/Chief Operating Officer und seit 1991 für Computec Media tätig. Er baute zunächst u. a. als Chefredakteur den Bereich der Konsolen- und Jugendzeitschriften auf und übernahm ab 2005 als Commercial Director bzw. ab 2009 als Verlagsleiter übergreifende Verantwortung. Zuvor veröffentlichte er als selbstständiger Entwickler im Zeitraum 1986 bis 1991 zehn kommerziell erfolgreiche Computerspiele.

1991 – MEINE ERSTE TITELSTORY

Ausgabe: Playtime 10/91 | Artikel: Darkman



Ein heißer Sommer. Meine erste Titelgeschichte. Eine Filmumsetzung. Ocean als Produzent. Ja, ich kann mich wirklich noch sehr gut an meine erste Titelgeschichte für die *Playtime* erinnern. Natürlich war ich begeistert, dass ich die Titelgeschichte für die *Playtime* machen durfte. Doch die Begeisterung hielt nicht lange an. Ocean war damals einer der größten Spieleproduzenten weltweit und sorgte mit Krachern wie *Wizball*, *Yie-Ar Kung Fu*, *Green Beret* oder *Arkanoid* für Aufsehen. Gleichzeitig schaffte es der englische Publisher aber auch, mit billigen Lizenzspielen zu enttäuschen. *Darkman* gehörte eher in die letzte Kategorie. Zum einen war noch nicht einmal der Kinofilm ein Hit, zum anderen war das Spiel ein belangloses Jump & Run, wie sie damals am Fließband produziert wurden. Ich kämpfte tagelang mit dem Artikel – und kritzelte im Freibad meine letzten Änderungen auf den Ausdruck. Besser wurde das Spiel einfach nicht. Und der Film erst recht nicht.

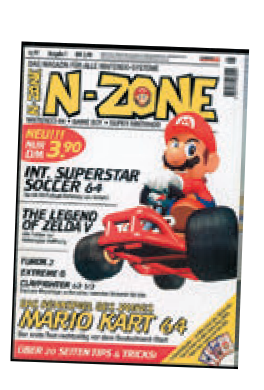
1993 – MEIN ERSTES MAGAZIN ALS CHEFREDAKTEUR

Autor: Hans Ippisch | Ausgabe: Amiga Games 02/93

Mit der Ausgabe 10/92 startete die Zeitschrift *Amiga Games* – übrigens parallel mit der *PC Games*. Ab der Ausgabe 12/92 hatte ich die Ehre, die Verantwortung für die damals meistverkaufte Single-Format-Zeitschrift von Computec zu übernehmen.
Akribisch versuchte ich, Monat für Monat das bestmögliche Paket aus Titelstory, Demoversion und Tipps zusammenzustellen. Die Ausgabe 02/93 war ein großer Wurf. *Indiana Jones* als Titelstory, eine spielbare Demo von *Lemmings 2* auf der Diskette und ein Bericht über *Wing Commander* für den Amiga im Heft. In der Tat: Diese Ausgabe war ein großer Wurf. Sie verkaufte sich über 75.000 Mal. Doch ab diesem Zeitpunkt ging es dann nur noch abwärts. Der Amiga-Markt schrumpfte Monat für Monat, zur Ausgabe 12/96 erschien die *Amiga Games* letztmals als eigenständiges Magazin. Ab Ausgabe 01/97 war es ein Teil vom *Amiga Magazin* aus dem Hause Magna Media. Sie hatten uns *Amiga Games* zuvor abgekauft und stellten es acht Monate später ein. Während ich mich auf den Launch unseres Nintendo-Magazins *N-ZONE* konzentrierte…

1997 – DER MAGAZIN-DAUERBRENNER

Autor: Hans Ippisch | Ausgabe: N-ZONE 06/97



Der Verkauf der *Amiga Games* Ende 1996 hatte einen Grund: Wir wollten uns auf dem lukrativeren Markt der Konsolenzeitschriften ausbreiten und hatten dafür zunächst das Nintendo-Segment ins Auge gefasst, in der Annahme, dass das Nintendo 64 die meistverkaufte Konsole vor Sony PlayStation und Sega Saturn werden würde. Monatelang bastelte ich zusammen mit Grafikern an dem Heftkonzept und der Optik. Ein auffälliges Titelseiten-Design mit weißem Hintergrund, Tipps-Karten in jeder Ausgabe, monatliche Japan- und USA-News, Import-Tests und ein attraktiver Preis waren das Erfolgsrezept, das *N-ZONE* schon mit der dritten Ausgabe zum meistverkauften Nintendo-Magazin Deutschlands machte. Das war wirklich beachtlich, immerhin gab es damals sage und schreibe vier weitere monatliche Nintendo-Zeitschriften. Auch heute ist die *N-ZONE* (aktuell ist die Ausgabe 203 im Handel) noch das meistverkaufte Magazin für Nintendo-Fans, allerdings auch das Einzige, das überhaupt noch erscheint.



1998 – DIE MULTIMEDIA-CD PLUS ZEITSCHRIFT

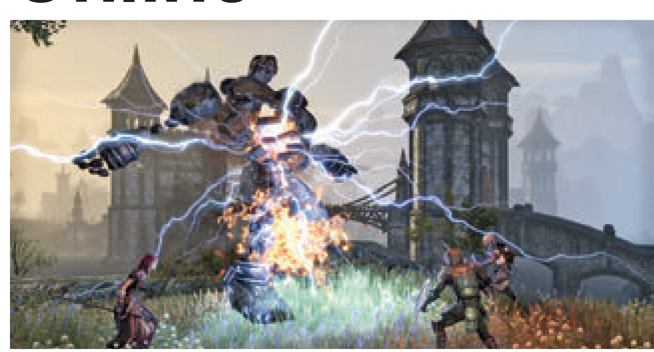
Autor: Hans Ippisch | Ausgabe: PlayStation Zone 12/98

Nach dem Erfolg von *N-ZONE* folgte im Jahr darauf mit *PlayStation Zone* der Angriff auf den schon damals mehr als überfluteten Playstation-Magazin-Markt. Doch auch dort gelang uns das Kunststück, innerhalb weniger Monate die Marktführung zu erobern – und das noch vor dem offiziellen PlayStation-Magazin! Der Grund war in diesem Fall klar: *PlayStation Zone* hatte monatlich eine aufwendige Demo-CD, auf der sich fünf spielbare Demos, Filme, Bildergalerien, Tipps & Tricks und Spielstände befanden. Dass wir dazu offiziell lizenzierte PlayStation-Entwickler werden mussten, war die einfachere Aufgabe. Dass wir dies werden durften, kostete mich etwa ein halbes Jahr an Überzeugungsarbeit bei Sony CEE in London. Am Ende gefiel der Erfolg nicht allen, schließlich geriet das offizielle PlayStation-Magazin deutlich ins Hintertreffen. Die Anzahl der spielbaren Demos wurde schrittweise beschränkt, und als uns auch noch verboten wurde, Spielstände auf die Demo-CD zu nehmen und den Namen „PlayStation" zu führen, stellten wir Mitte 2000 um auf eine Demo-DVD und den Namen *PlayZone*. Ende 2007 legten wir schließlich die Hefte *play³* (das wir kurz vorher von CyPress erworben hatten) und *PlayZone* zusammen. Noch heute stammen die meisten der über 6.000 Abonnenten aus der *PlayStation-Zone*-Ära.

Im nächsten Heft

Test

The Elder Scrolls Online



Eine wahrhaft monumentale Quest: Wir stürzen uns in den Langzeittest zum schärfsten Konkurrenten von *World of Warcraft*. Eignet sich das MMORPG auch für Fans von *Oblivion*, *Skyrim* & Co.?

Test

Diablo 3: Reaper of Souls | Und noch ein Langzeittest: Wie gut ist die neue Kreuzritterklasse?



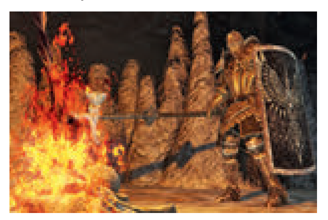
Vorschau

Dragon Age: Inquisition | Bioware hört auf die Fans: Wir schauen uns die neueste Version an.



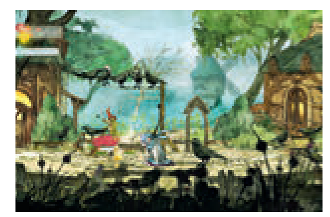
Test

Dark Souls 2 | Der heißeste Kandidat für den Titel „härtestes Rollenspiel aller Zeiten".



Test

Child of Light | Wir sind gespannt: Kann uns Ubisofts digitales Märchen verzaubern?



PC Games 5/14 erscheint am 30. April.

Vorab-Infos zu den Heftinhalten schon ab 26. April auf www.pcgames.de!

TOP-VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES**

Auch die nächste PC Games Extended enthält wieder 16 zusätzliche Seiten, zwei Heft-DVDs (prall gefüllt mit mehreren Stunden HD-Videos) und eine gewohnt hochwertige Spiele-Vollversion.





computec MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl, Hans Ippisch

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter Print Wolfgang Fischer
Redaktion Print Peter Bathge, Marc Brehme, Viktor Eippert, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Christian Dörre, Sascha Lohmüller, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Tom Loske, Philipp Reuter, Rainer Rosshirt, Raffael Vötter, Daniel Waadt, Sebastian Weber
Trainees Tim-Philipp Hödl
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Frédérick Heinz, Monika Jäger, Jan Weingarten
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Video Unit Thorsten Küchler, Jürgen Melzer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Daniel Walker

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktionsleiter Online Simon Fistrich
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen


Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

EXTENDED

04 / 14

SPECIAL

EARLY-ACCESS-SPIELE



Der Handel mit unfertigen Spielen im Alpha- oder Beta-Status boomt. Unser Report beantwortet wichtige Fragen und lässt Befürworter und Kritiker zu Wort kommen. Redakteur Peter Bathge hat wochenlang knallhart recherchiert und berichtet auf dreizehn Seiten über Hintergründe, Chancen und Gefahren des neuen Community-Test-Publishings. Außerdem im Report: Geheimtipps und „Finger weg"-Hinweise zu aktuellen Early-Access-Titeln.

INHALT

GRUNDLAGENTIPPS

Eador: Masters of the Broken World . . **132**

SPECIAL

Early-Access-Spiele **134**

GRUNDLAGEN-TIPPS

EADOR: MASTERS OF THE BROKEN WORLD



Der Rundenstrategietitel *Eador: Masters of the Broken World* ist fordernd. In unseren Grundlagentipps geben wir wichtige Hinweise zu den ersten Schritten im Spiel und verraten auch, wie ihr die anspruchsvollen Kämpfe in diesem Mix aus *Heroes of Might & Magic* und *Age of Wonders* am besten meistert.

Von: Heiko Mette und Marc Brehme

Um euch den Einstieg zu erleichtern, findet ihr hier nützliche Tipps zu unserer Vollversion.



Einmal nicht aufgepasst und schon röstet der Drache euren Helden. Passt eure Truppen-Aufstellung stets an die Landschaft und auch an eure Kontrahenten an, um böse Überraschungen zu vermeiden.

EINSTEIGERTIPPS

Eador: Masters of the Broken World

Unsere Vollversion *Eador: Masters of the Broken World* bietet eine enorme Spieltiefe, gestaltet aber gerade den Beginn damit auch etwas fordernd. Um euch den Start zu erleichtern, liefern wir euch hilfreiche Tipps für den Einstieg.

ALLGEMEINE TIPPS:

Die Helden

Krieger: Er bietet sich als erster Held an, da er bereits früh einiges einstecken und austeilen kann. Er kann nur wenige Zauber sprechen und auch seine Truppengröße ist nur durchschnittlich. In ihren Armeen sind Krieger die stärkste Fronteinheit, die die Feinde im Nahkampf niedermäht.

Späher: Der Späher bietet sich ebenfalls für den Anfang an, da er Feinde auf große Distanz bereits zur Strecke bringen kann, ohne selbst wirklich in Gefahr zu geraten. Zusätzlich verfügen Späher über Boni, die das Erkunden von Provinzen beschleunigen und die Chancen erhöhen, Schätze zu finden.

Befehlshaber: Dieser Held ist kein großer Nah- oder Fernkämpfer und verlässt sich fast vollständig auf seine Armee, die er durch passive Boni verstärkt. Zu Beginn ist dieser Heldentyp extrem schwach und anfällig für feindliche Angriffe. Erst im späteren Spielverlauf erlauben seine Fähigkeiten es ihm, extrem große und starke Verbände aufzustellen.

Hexer: Er ist zu Beginn ein extrem schwacher Held. Seine Armee ist sehr klein, er verfügt über wenige Lebenspunkte und für die mächtigeren Zauber braucht ihr einen großen Vorrat an Kristallen. Im späteren Spiel erlauben seine Zauber es dem Hexer, das Spielgeschehen in weiten Teilen zu dominieren, wobei er stets auf feindliche Fernkämpfer achten muss, da diese ihm immer gefährlich werden können.

ERSTE SCHRITTE:

Das erste Gebäude, das ihr – egal mit welchem Helden – bauen solltet, ist die Schenke. Sie erhöht euer Einkommen und erlaubt es euch, Söldner anzuheuern. Danach kommt es auf euren ersten Helden an. Krieger und Späher sind stark von ihrer Ausrüstung abhängig. Diese müsst ihr stets in einem guten Zustand halten und regelmäßig durch bessere ersetzen. Konzentriert euch daher auf die Gebäude, die es euch ermöglichen, bessere Waffen und Rüstungen zu kaufen. Als Befehlshaber seid ihr auf gute Truppen angewiesen und müsst daher so schnell es geht das Kriegerviertel ausbauen. Der Hexer benötigt einen großen Vorrat an Kristallen und die Gebäude des Magierviertels für neue Zauber.

Konzentriert euch in den ersten Runden auf die Orte innerhalb eurer Startprovinz. Ruinen und andere Plätze, die von Untoten oder Goblins bewacht werden, gehören zu den einfachsten Gebieten und sollten daher als Erstes gesäubert werden. Habt ihr die ganzen einfachen Kämpfe in eurer Hauptprovinz erfolgreich beendet, könnt ihr die angrenzenden Provinzen einnehmen.



Versucht dem Feind stets Provinzen mit strategischen Ressourcen abzunehmen. So schädigt ihr ihn ohne direkte Kampfhandlungen, weil ihr indirekt seine Truppenkosten erhöht.



Wählt die Beförderungen eurer Helden und Einheiten sehr sorgsam und konzentriert euch auf eine Spielweise pro Held. Es gibt nicht genügend Levels, um einen Helden zum Alleskönner zu machen.


Taktisch clever ist es, eure Truppen zu Beginn der Schlacht in Wälder zu stellen, um sie so möglichst lange vor feindlichen Fernkämpfern zu schützen.


Der Feind wird eure Armeen häufig meiden und lieber ungeschützte Provinzen attackieren. Nutzt dieses Verhalten aus und blockiert gegnerische Armeen an Engpässen.

FRAGEN UND ANTWORTEN:

Warum fügen meine Einheiten im Laufe eines Kampfs immer weniger Schaden zu?
Jede eurer Einheiten verfügt über einen gewissen Ausdauer-Wert und jeder Angriff und jede Bewegung verbraucht ein paar Punkte davon. Sobald eine Einheit über keinerlei Ausdauer mehr verfügt, richten ihre Angriffe kaum noch Schaden an.

Hilfe, meine Fernkämpfer gehen in den Nahkampf!
Fernkampfeinheiten tragen nur eine bestimmte Anzahl an Schüssen mit sich herum. Sind diese aufgebraucht, kann die Einheit nur noch im Nahkampf kämpfen. Schleuderer und Halblinge können allerdings einen ihrer Züge nutzen, um neue Steine aufzusammeln.

Warum kann mein Hexer nur so wenige Zauber wirken?
Pro Zauber verbraucht der Hexer einige eurer Kristalle. Sollte euer Vorrat aufgebraucht sein, ist diese Heldenklasse nutzlos. Die Kristallproduktion könnt ihr durch das Säubern von Monolithen erhöhen, die ihr in den Provinzen finden könnt.

Warum werden meine Provinzen dauernd von Katastrophen heimgesucht?
Gebäude, Einheiten, Zauber und das Verhalten bei Ereignissen beeinflussen euer Karma. Das Spiel zeigt euch nicht immer an, welche Aktionen und Zauber euch Karma kosten werden. Nekromantie und Schwarze Magie sind extreme Karmafresser, ihr solltet diese Zauber und Rituale daher nur in Extremsituationen nutzen. Weiße Magie und gute Taten bei Zufallsereignissen erhöhen hingegen euren Wert. Ein gutes Karma führt zu vermehrten positiven Ereignissen auf der Weltkarte, während es bei negativem Karma verstärkt zu Katastrophen kommt.

Was sind Rituale?
Bei Ritualen handelt es sich um mächtige Zauber, die man auf der Weltkarte wirken kann. Ihr erhaltet sie als Belohnungen während der Kämpfe in euren Provinzen. Sie kosten eine Reihe von Kristallen und benötigen einige Runden, um aktiv zu werden. Rituale beeinflussen entweder eine von euren Provinzen oder eine des Feindes. Sie können euch enorme Vorteile verschaffen, haben aber häufig einen hohen Karma-Malus. Überlegt es euch gut, bevor ihr eines von ihnen ausführt, da ihre Anzahl meistens sehr begrenzt ist.

Warum kosten manche Einheiten viel mehr als andere, obwohl sie zur selben Technologie-Stufe gehören?
Manche Einheiten, wie Pikeniere oder Bogenschützen, benötigen eine zusätzliche Ressource. Diese Rohstoffe, wie etwa Eisen oder Rotholz, gibt es nicht in allen Provinzen und die, in denen sie vorkommen, sind meistens hart umkämpft. Das Fehlen einer dieser Ressourcen erhöht den Preis der Truppen, die nach ihr verlangen.

Laut Spiel sollte der Kampf extrem leicht werden und dennoch verliere ich viele Truppen. Was ist da los?
Das Spiel vergleicht nur die Anzahl der Truppen und deren Kampfstärke, nicht aber deren spezielle Fähigkeiten. Ein Beispiel dafür sind Kämpfe gegen Gorgonen. Sie sind keine übermäßig starken Nahkämpfer, können eure Einheiten aber für einige Runden versteinern. Der Kampf wird einem dann als extrem leicht angezeigt und dennoch verliert man im Gefecht viele Truppen, da die Gorgonen ihre Fähigkeit auf eure gesamte Armee anwenden.

Was bedeutet die Gesinnung einer Einheit?
Einheiten werden in drei Gesinnungen unterteilt: Gut, Neutral oder Böse. Steckt man nun gute und böse Einheiten in dieselbe Armee, reduziert sich ihre Moral. Neutrale Truppen dagegen können mit guten und bösen Soldaten gemischt werden, ohne einen Malus auf die Moral zu erhalten.

Was nutzt es, die Moral des Feindes anzugreifen?
Jede Einheit verfügt zu Beginn des Gefechts über einen gewissen Moral-Wert. Die Moral kann gesteigert werden. Das geschieht entweder durch Zauber oder durch das Besiegen feindlicher Einheiten in angrenzenden Feldern. Fällt eine verbündete Einheit in einem der Nachbarfelder, sinkt die Moral der umstehenden Truppen. Besonders effektiv ist es, mit Zaubern die Moral der feindlichen Truppen zu senken, da diese aus dem Kampf fliehen, sobald ihre Moral niedrig genug ist.


Konzentriert euch beim Ausbauen eurer Stadt auf die Gebäude, die euch sofortige Vorteile bringen. Es nutzt euch wenig, Gold für Gebäude auszugeben, die ihr erst in sechs bis sieben Runden benötigt.



Bei der Missionswahl solltet ihr weise vorgehen. Widmet euch zuerst denjenigen Missionen, deren Belohnungen eurem Lieblingshelden am meisten weiterhelfen würden.



Worin besteht der Reiz am Spielen auf der virtuellen Baustelle? Wir haben mit Entwicklern und Publishern darüber gesprochen.

STEAM EARLY ACCESS: Hintergründe, Chancen und Gefahren

Von: Peter Bathge

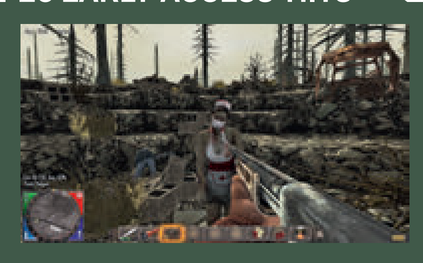
Der Handel mit unfertigen Spielen im Alpha- oder Beta-Status boomt. Unser Report klärt wichtige Fragen und lässt Befürworter und Kritiker zu Wort kommen.

Early Access nennt sich das Konzept, das spätestens 2013 die PC-Spielelandschaft revolutioniert hat: Interessierte Kunden kaufen direkt beim Hersteller oder über Drittanbieter wie den Download-Dienst Steam ein Spiel, das sich noch in Entwicklung befindet, zum Beispiel die Göttersimulation *Godus* von Peter Molyneux. Das funktioniert grundsätzlich wie eine Vorbestellung. Oft sind Spiele in diesem Stadium sogar für einen geringeren Preis zu haben als bei ihrem späteren offiziellen Verkaufsstart. Der große Unterschied: Anders als bei einer Vorbestellung dürfen Early-Access-Kunden sofort losspielen: Der Hersteller ermöglicht dem Kunden den Zugang zu einer frühen Beta-Version (alle Features sind enthalten, es mangelt nur noch an Bugfixing und Balancing) oder gar zur Alpha-Fassung (essenzielle Spielbestandteile können sich bis zum Release noch ändern). Diese spielbare Testfassung ist im Kaufpreis enthalten und stellenweise kaum mehr als ein Gerüst für die Technik: Die Benutzeroberfläche ist unfertig, komplette Spielinhalte können fehlen, Effekte, Texturen, Videos, Sprachausgabe – wird alles später nachgeliefert. Beispiel *Godus*: Die Early-Access-Version erschien mit gerade mal zwei von zwölf geplanten Zivilisationsstufen für das vom Spieler gemanagte Völkchen. Sie war schlicht unfertig.

Manchmal erscheint ein Early-Access-Spiel gar in einem derart frühen Zustand, dass sich noch nicht einmal die Entwickler selbst darüber klar sind, wie es später einmal aussehen, welche Features es bieten wird. Ein Auszug aus der Produktseite des Mehrspieler-Survival-Actionspiels *Rust*: „Wir befinden uns in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Einige Sachen funktionieren, andere nicht. Wir haben uns noch nicht ganz entschieden, in welche Richtung das Spiel gehen wird – es wird also Veränderungen geben. Jede Menge Veränderungen. Eventuell nehmen wir sogar Änderungen vor, die ihr als falsch empfindet. Aber wir haben einen Plan. Es ist in unserem Interesse, aus *Rust* ein fantastisches Spiel zu machen – also vertraut uns bitte.“ Neben dem Vertrauen der Spieler fordern die Macher aber auch noch eine Einstiegsgebühr von ca. 19 Euro – dafür können die Käufer live dabei zusehen, wie das Spiel um sie herum entsteht.

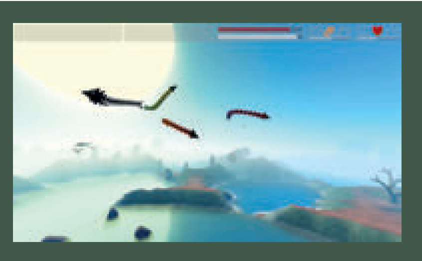
Der Erfolg von Early Access bringt auch eine neue Qualität der Kommunikation zwischen Entwicklern und Spielern mit sich: Käufer dürfen Feedback abgeben, werden regel-

26 EARLY-ACCESS-HITS



7 Days to Die

Mischung aus *Minecraft* und *Day Z*: Ihr baut Rohstoffe ab, errichtet damit Blockhäuser sowie Verteidigungsanlagen und stellt Waffen her, um euch des Nachts vor Zombies zu schützen. Derzeit fehlen noch viele Features.



Arcane Worlds

Wie in *Magic Carpet* reitet ihr auf einem fliegenden Teppich durch die Lande, sammelt Mana und bekämpft Monster oder andere Magier. Die Alpha-Version ist bislang hauptsächlich eine Tech-Demo mit wenig Inhalt.

EARLY ACCESS TIPP

DIVINITY: ORIGINAL SIN

Ein Rollenspiel alter Schule im Stil des Klassikers *Ultima 7*: mit Rundenkämpfen, ausufernden Dialogen und jeder Menge spielerischer Freiheit.

Mit zwei Helden startet ihr alleine oder zu zweit im Koop-Modus eine Reise durch die kunterbunte und nicht ganz ernst gemeinte Fantasy-Welt Rivellon.

Kosten: Auf Steam für € 39,99 erhältlich
Inhalt: Rund ein Drittel der Geschichte, Quests und Gebiete aus dem fertigen Spiel sind enthalten, das entspricht etwa 15 Spielstunden. Auch der Multiplayer-Modus für zwei Spieler funktioniert bereits. Nicht enthalten ist der für das fertige Spiel angekündigte Editor.
Aktueller Status (Redaktionsschluss): Alpha 1.0.147
Erscheinungsdatum des fertigen Spiels: 2. Quartal 2014

DAS MACHT JETZT SCHON SPASS

- **Mit der Spielwelt interagieren**
  Nahezu jedes Objekt lässt sich benutzen, zerstören oder stehlen. Letzteres kommt bei den NPCs schlecht an.
- **Aufträge abschließen**
  Die Quests sind bereits sehr fantasievoll gestaltet und überraschen oft mit mehreren, kreativen Lösungswegen. Unter anderem schwatzen die Helden mit Tieren.
- **Monster bekämpfen**
  Die Rundenkämpfe sind knifflig und machen Gebrauch von Kombinationseffekten der vielen Zauber. So setzt ihr etwa Pfützen unter Strom.
- **Die Atmosphäre genießen**
  Humorvolle Dialoge, Kabbeleien zwischen den beiden Helden und die herrlich gestaltete Spielwelt sorgen für ein wohliges „Ach, wie schön!"-Gefühl beim Spielen.
- **Mit Entwicklern austauschen**
  Larian Studios veröffentlicht regelmäßig Updates und pflegt sehr engen Kontakt zur Fan-Gemeinde.

HIER KLEMMT'S NOCH GEWALTIG

- **Kleine Bugs**
  Ein so komplexes RPG wie *Original Sin* hat derzeit logischerweise noch mit einigen Fehlerchen zu kämpfen.


In den Gefechten ziehen Gegner und Helden abwechselnd; Aktionspunkte begrenzen die Anzahl der Handlungen.

recht dazu ermutigt. Die Entwickler stehen im Idealfall mit der sich bildenden Community im direkten Kontakt, vorrangig per Austausch im Steam-Forum des jeweiligen Spiels. Der Wunsch nach so viel Intimität seitens der Spielemacher verwundert nicht, denn die Änderungswünsche und Bug-Reports der Käufer – so argwöhnen viele Kritiker – ersetzen oder komplementieren in vielen Fällen das klassische „Playtesting" im Entwicklerstudio, also die Fehlersuche durch professionelle (und bezahlte) Testspieler. Das Angenehme: Die Entwickler müssen für diesen Service nicht zahlen, stattdessen dürfen sie sich bei entsprechender Popularität ihres Early-Access-Projekts über tausende willige Bug-Jäger freuen, die für dieses vermeintliche Privileg in den Geldbeutel langen. Auf Basis der User-Resonanz ergänzen Early-Access-Entwickler die Alpha- oder Beta-Versionen ihrer Produkte in einer Tour. Die neuen Elemente werden allen Käufern per kostenlosem Update zugänglich gemacht: Neue Missionen, weitere Spielmodi, ein Editor oder gar radikal veränderte und neu ausbalancierte Gameplay-Teile finden im Zeitraum von mehreren Monaten ihren Weg ins Spiel. Wie schnell Entwickler Updates nachschieben und wie aufmerksam sie der Community zuhören, ist ein Gradmesser, um die Qualität eines Early-Access-Spiels abzuschätzen. Die Geschwindigkeit dieses Prozesses zeigt, wie wahrscheinlich eine Fertigstellung gemäß der im Vorfeld propagierten Pläne seiner Macher ist.

ES FUNKTIONIERT!

Dass dieses Konzept funktionieren und zur Veröffentlichung von durchdachten, empfehlenswerten Spielen führen kann, ist längst keine graue Theorie mehr: Anfang 2014 erschienen mit *Das Schwarze Auge: Blackguards* und *Might & Magic X: Legacy* gleich zwei Rollenspiele, die per Early Access bereits Monate vor Release spielbar waren – noch dazu von deutschen Entwicklern, die ihren Alpha- und Beta-Spielern geduldig zugehört haben. Im vergangenen Jahr überzeugte zudem *Arma 3* von Bohemia Interactive bereits Monate vor dem offiziellen Einzelhandel-Release als Early-Access-Version. Selbst jetzt, lange nach der regulären Veröffentlichung, schieben die Entwickler regelmäßig weitere Inhalts-Updates für den Militär-Shooter nach.

EINE ERFOLGSGESCHICHTE

Über 110 als Early-Access-Spiele geführte Einträge schlummern mittlerweile in der Steam-Datenbank – und es werden täglich mehr. Mittlerweile haben mehrere Titel in Sachen verkaufte Exemplare die Millionengrenze durchbrochen und generieren Erlöse, von denen manch kleines Entwicklerstudio nach der Veröffentlichung eines fertigen Spiels nur träumen kann. Die Stand-alone-Version der Zombie-Survival-Modifikation *Day Z* benötigte gerade mal vier Wochen, um über eine Million Exemplare abzusetzen. Bei einem Kaufpreis von knapp 24 Euro hat das *Day Z*-Team von Bohemia Interactive um Mod-Erfinder Dean Hall damit beachtliche Umsätze erzielt – selbst wenn man den (unbekannten) Prozentsatz abzieht, den sich Steam-Betreiber Valve von jedem verkauften Exemplar sichert. Ähnliche Erfolge feierten zuletzt der *Terraria*-Klon *Starbound* und das an *Day Z* angelehnte *Rust*.

Im Fall von *Rust* verbuchte Entwickler Facepunch Studios laut Frontmann Garry Newman innerhalb eines Monats nach dem Early-Access-Start satte 55 Prozent des gesamten Gewinns von Newmanns kostenpflichtiger Physik-Spielerei *Garry's Mod*. Angeblich spielte *Garry's Mod* in den mehr als sieben Jahren seit seiner Veröffentlichung satte 22 Millionen US-Dollar ein. 55 Prozent davon entsprächen etwa 12 Millionen Dollar. Angesichts solcher Erfolgsgeschichten ist es kein Wunder, dass Early-Access-Spiele weiter boomen und immer mehr Entwickler auf den Zug aufspringen. Seit dem Start der Early-Access-Sektion im Steam-Shop im März 2013 hat sich der Verkauf von Spielen im frühen Alpha- und Beta-Stadium zu einem der am schnellsten wachsenden Märkte der Spielebranche gemausert und den PC wieder in den Mittelpunkt der Spiele-Entwicklung gerückt. Indes: Early Access ist keine Erfindung von Valve.

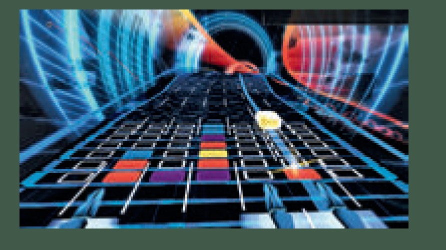
VORREITER MINECRAFT

Um die Ursprünge des Early-Access-Trends zu erkunden, bedarf es eines



Assetto Corsa

Schon jetzt sehr ausgereifte Rennsimulation für Genre-Experten. Exzellente Fahrphysik und schicke Grafik kombinieren die Macher mit mächtigen Mod-Tools. Die Early-Access-Version lässt sich bereits prima spielen.



Audiosurf 2

Der Nachfolger des genialen Musikspiels muss bislang noch hinter Teil 1 zurückstecken. Gerade die Auswahl der Spielmodi überzeugt in der Alpha nicht, der neue Wakeboard-Modus benötigt noch viel Feinschliff.

GAMES2GETHER: GEMEINSAM ENTWICKELN

Für die 2011 gegründeten Amplitude Studios war die Spieler-Integration in den Entwicklungsprozess von Anfang an Teil der Firmenphilosphie.

Games2Gether heißt die Plattform, die Amplitude 2012 für sein Weltraum-Strategiespiel *Endless Space* aus dem Boden stampft. Dabei setzen die Macher auf komplette Transparenz: Nicht nur erhalten Käufer, die das Spiel vor Release kaufen, Zugang zur Alpha-Version von *Endless Space*, nein, sie dürfen sogar die Design-Dokumente der Entwickler einsehen, quasi den Heiligen Gral der Spiele-Entwicklung. Auf Basis dieser normalerweise geheimen Pläne diskutieren die Kunden anschließend im Entwicklerforum mit den Machern, stimmen über Features oder grafische Einheiten-Modelle ab, geben Feedback und reichen Bug-Reports ein. Alles Punkte, die sich später auch in Steams Early-Access-Programm wiederfinden werden. Es dürfte somit nicht zuletzt der Erfolg von Games2Gether und ähnlichen Unterfangen (beispielsweise das Alpha Funding der Online-Plattform Desura) gewesen sein, der Valve zum Sprung ins Early-Access-Geschäft bewegt hat. Amplitudes Creative Director und Studiogründer Romain de Waubert: „Valve hat uns die Ehre zuteil werden lassen, *Endless Space* als Alpha zu veröffentlichen, bevor Early Access überhaupt existierte.“

Dass Games2Gether und Early Access Modelle mit Zukunft sind, davon ist Amplitude Studios überzeugt. Ihr neuestes Spiel, ein Rogue-like mit RPG-Elementen namens *Dungeon of the Endless*, setzt auch wieder auf das erfolgreiche Konzept seines entfernten Cousins *Endless Space*. Das derzeit in der Alpha befindliche Spiel lässt sich direkt beim Entwickler oder über Steam als Early-Access-Version ordern, eine Roadmap zeigt zu jeder Zeit transparent den Fortschritt der Entwicklung an. De Waubert: „Als wir die ersten Reaktionen der Spieler auf Games2Gether gesehen haben, wussten wir sofort, dass wir etwas Erstaunliches geschaffen hatten. Wir glauben fest daran, dass es eine gute Idee ist, die Fan-Gemeinde so früh wie möglich in den Entwicklungsprozess eines Spiels einzubinden. Es ist für uns sehr spannend, dass sich andere Entwickler ein Beispiel an uns genommen haben und Valve sein Early-Access-Programm gestartet hat. Ich glaube, dass sich Games2Gether und Early Access gut ergänzen.“ Einen Grund, mit Amplitude wieder zum klassischen Vertriebsmodell für Spiele zurückzukehren, sieht de Waubert nicht: „Wir haben Amplitude Studios mit Games2Gether als Teil unserer DNS gegründet. Damit wurde für uns ein lang gehegter Traum wahr; die Ergebnisse haben unsere Erwartungen weit übertroffen. Wir werden niemals einen Schritt zurückmachen. Im Gegenteil: Wir arbeiten an neuen Tools, welche die Interaktion mit unseren Usern vereinfachen und die Distanz zwischen Spielern und Entwicklern weiter verkürzen werden.“

Sprungs zurück ins Jahr 2009, genauer zum 17. Mai 2009. Ab diesem Zeitpunkt verkauft Markus „Notch“ Persson die Alpha-Version seines Spiels *Minecraft* für zehn Euro – wer bezahlt, erhält später automatisch Zugang zur Beta-Fassung und zur fertigen Verkaufsversion 1.0. Es ist dieses ungewöhnliche Konzept, das neben der innovativen Spielidee immens zum sagenhaften Erfolg von *Minecraft* beiträgt: Die geringe Geldinvestition verführt selbst Zweifler dazu, einen Blick auf das Spiel zu werfen, und wer Probleme im Spieldesign oder Bugs findet und sich deshalb aufzuregen droht, der lässt sich mit einem „Aber das ist ja auch erst die Alpha!“ schnell beschwichtigen. Zumal die Käufer ja nicht zum Spielen dieser unfertigen Version gezwungen werden: Wer will, betrachtet den Kauf des Spiels schlicht als Vorbestellung, als langfristige Investition. Anhand der Vorabversionen überzeugt man sich allenthalben vom Fortschritt des Spiels und spart im Nachhinein bares Geld; mittlerweile kostet der Eintritt in die *Minecraft*-Welt das Doppelte des Einstiegspreises, also knappe 20 Euro.

Doch auch andere Spiele neben dem immens populären *Minecraft* experimentieren früh mit dem Konzept der Bezahl-Alpha, so etwa der Nischentitel *Overgrowth*, dessen Macher seit 2008 Alpha-Versionen für Vorbesteller über die eigene Webseite anbieten. Inzwischen findet sich auch *Overgrowth* im stetig wachsenden Early-Access-Katalog von Steam. Als Gegenmodell und Ergänzung zur Valve-Plattform haben sich über die Jahre das Alpha-Funding-Konzept von Desura sowie die Games2Gether-Initiative etabliert. Mehr dazu im Kasten oben auf dieser Doppelseite.



„Ratschläge und Feedback unserer Fan-Gemeinde sind uns immens wichtig!“

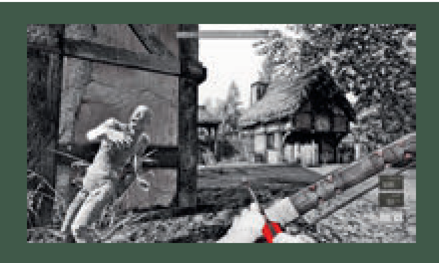
Thomas Painçon, Publishing Director bei Ubisoft

PUBLISHER ZIEHEN NACH

Selbst große Publisher, für welche die Millionenerfolge von *Day Z* oder *Starbound* nur Peanuts sind, werden zunehmend auf das Early-Access-Programm aufmerksam. Mit bislang unabsehbaren Folgen. Als ein Pionier in den Reihen der finanzstarken AAA-Firmen hat sich Ubisoft herauskristallisiert. Das französische Unternehmen unterstützte nicht nur die offene Entwicklung von *Might & Magic X: Legacy*, sondern stieg vor Kurzem auch mit zwei intern entwickelten Online-Spielen ins Early-Access-Geschäft ein: dem Hack & Slay *The Mighty Quest for Epic Loot* und dem Mehrspieler-Taktik-Shooter *Ghost Recon Online*.

Das Pikante dabei: Beide Titel sind als Free2Play-Spiele grundsätzlich gratis, kosten aber per Early Access Bares, weil Ubisoft den Zugang mit dem Kauf von hilfreichen Gegenständen im Ingame-Shop kombiniert. *The Mighty Quest for Epic Loot* hat zwar mittlerweile den Open-Beta-Status erreicht und ist inzwischen auch über Steam gratis spielbar; zuvor mussten Interessenten aber rund 20 Euro ausgeben – mindestens. Das bislang nur in Kanadas Steam-Shop erhältliche *Ghost Recon Online* befindet sich bereits seit August 2012 in der offenen Beta und ist kostenlos über die offizielle Webseite zu beziehen – der Sprung auf Steam erscheint angesichts dieser Tatsache wie reiner Opportunismus.

Befindet sich Ubisoft also nur auf der Suche nach dem schnellen Geld und korrumpiert dafür den Gedanken hinter Early Access? Schließlich ist fraglich, inwieweit das per Early Access gesammelte Fan-Feedback noch Änderungen an einem Spiel wie *Ghost Recon Online* bewirken kann, das bereits seit über einem Jahr erhältlich ist. Wird das Unternehmen seine als Steam-Konkurrenz aufgebaute Online-Plattform uPlay in Zukunft gar mit einer eigenen Early-Access-Sektion ausstatten? Thomas Painçon, europäischer Publishing Director bei Ubisoft, drückt sich im Interview um eine konkrete Antwort: „In gewisser Weise haben wir bereits unser eigenes Early-Access-Programm. Unser Ziel ist es, dann eine Beta anzubieten, wenn es für das jeweilige Spiel Sinn ergibt und es entsprechend designt ist. Bei unseren Free2Play-Spielen ist ein



Betrayer

Ein im 17. Jahrhundert angesiedeltes Horrorspiel mit markantem Schwarz-Weiß-Look und Kämpfen aus der Ego-Perspektive. Die gelungene Alpha-Version erreichte eine Woche nach Redaktionsschluss Marktreife.



Contagion

Left 4 Dead-Alternative, bei der ausgeschaltete Spieler als Teil der Zombie-Horde wiederauferstehen und den ehemaligen Koop-Kameraden an die Gurgel gehen. Amüsant, aber das Zombie-Dasein ist bislang zu öde.



Das Games2Gether-Konzept: Von der Entwicklungs-Roadmap 1 zur spielbaren Alpha (*Endless Space*) 2 zum Kennenlernen-Trunk zwischen Entwicklern und Fans bei Beer2Gether 3.

Early-Access-Programm obligatorisch, um alle Features und die technische Infrastruktur zu testen, bevor wir das Spiel einer größeren Kundengruppe öffnen. Das ist aber nicht bei all unseren Spielen der Fall, weshalb bei jedem Projekt die Entwickler in Abstimmung mit der Unternehmensführung entscheiden müssen, ob ein Betatest in diesem Fall sinnvoll ist." Ubisoft-Konkurrent Electronic Arts informierte uns derweil auf Anfrage, dass Early Access derzeit kein Thema für EAs Steam-Alternative Origin ist.

KALYPSO STEIGT MIT EIN

Publisher Kalypso Media, der unlängst mit *Hegemony Rome: The Rise of Cesar* sein erstes Early-Access-Projekt gestartet hat, benennt die Vorteile der neuen Veröffentlichungsmethode aus Unternehmersicht: „Die Spieler bekommen das Spiel durch Early Access deutlich früher in die Finger und können sich vor allen Dingen in den Entwicklungsprozess einbringen. Dabei geht es um mehr als die üblichen kleinen Bugs, nämlich um echten Input zu so zentralen Themen wie Balancing oder historische Akkuratesse und vieles mehr. Und der jeweilige Entwickler und Publisher kann somit sehen, was bei den Spielern ankommt oder was man noch mal überdenken oder ändern sollte. Somit hat man einen direkten Kontakt zu seinen Kunden und das noch während der Entwicklung." Wir fragten Kalyspo, ob man sich in Zukunft weitere Early-Access-Veröffentlichungen vorstellen könnte. Die Antwort eines Sprechers: „Wir freuen uns sehr darüber, wie gut es bisher läuft. Doch Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste: Wir schauen uns zunächst den gesamten Prozess bis zum finalen Release an und dann bewerten wir das für uns mit allen Facetten. Ausschließen wollen wir das zum jetzigen Zeitpunkt aber nicht – auf jeden Fall muss das Spiel aber zu dieser Art der Veröffentlichung passen." Indes: Das klassische Release-Modell sieht Kalypso weiter als Veröffentlichungsmethode Nummer eins: „Die meisten Spieler wollen ein fertiges Spiel – und das mit Recht! Early Access ist eine gute zusätzliche Möglichkeit des Publishings. Es funktioniert aber dort am besten, wo Spiele eine eingeschworene Fangemeinde haben wie zum Beispiel bei der *Hegemony*-Reihe. Viele der Early-Access-Spieler von *The Rise of Caesar* sind echte Fans der Serie. Nur wer wirklich Lust darauf hat, sich zu beteiligen, wird auch Early Access nutzen und mit Herzblut dabei sein. Und dann profitieren auch die Entwickler von diesem Feedback und auch wir als Publisher."

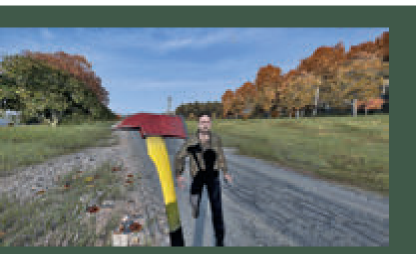
Ins gleiche Horn stößt Thomas Painçon von Ubisoft: „Wir möchten allen Spielern das beste Spielerlebnis bieten. Um unsere Spiele zu diesem Zweck langfristig zu verbessern, sind Ratschläge, Feedback und Beteiligung unserer Fan-Gemeinde immens wichtig. Wir glauben, dass es deutlich besser ist, Spieler bereits vor dem Launch an Bord zu haben, anstatt sie erst später um Feedback zu bitten. Deshalb versuchen wir, Systeme aufzubauen, die es Spielern ermöglichen, sich am Entwicklungsprozess unserer Spiele zu beteiligen. Das war immer die Idee hinter unserem ‚Open Dev'-Prozess von *Might & Magic X: Legacy* und unseren anderen Early-Access-Bemühungen."

Entwickler-Urgestein Guido Henkel, der am Rollenspiel-Klassiker *Planescape: Torment* mitgearbeitet hat und unlängst mit seinem (inzwischen eingestellten) Kickstarter-Projekt *Deathfire: Ruins of Nethermore* scheiterte, macht sich keine Illusionen: „Publisher sind gierig, das wissen wir alle, und für mich gibt es keine Frage, dass viele Publisher und Entwickler das Early-Access-Modell als Weg sehen und ausnutzen werden, um Spieler verfrüht zur Kasse zu bitten. Niemand in der Branche wird Geld auf der Straße liegen lassen, wie man so sagt."

Eines ist klar: Die Großen der Branche beobachten den Early-Access-Trend sehr genau und könnten in der Zukunft noch eine größere Rolle spielen, wenn es um den Verkauf früher Alpha- oder Beta-Versionen geht. Derzeit sind es aber vor allem die kleinen, unabhängigen Spieleschmieden, die Early Access nutzen und die Grenzen des Konzepts ausloten. An vorderster Front dabei: die Entwickler von Kickstarter-Projekten.

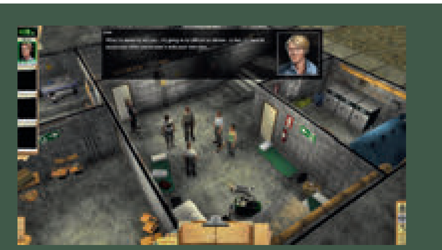
ALPHA-SPENDE

Wie sich 2013 gezeigt hat, sind die beachtlichen Erfolge in Sachen Crowdfunding-Spendenaufrufe der vergangenen Jahre oftmals nicht genug, um die Entwicklung eines Spiels vollständig zu finanzieren. Das hat Tim Schafer mit *Broken Age* ebenso gemerkt wie Peter Molyneux mit *Godus* oder die *Planetary Annihilation*-Macher von Uber Entertainment. Was tun? Na klar: das Spiel Stück für



Day Z

Early-Access-Superstar mit vielen Gameplay-Freiheiten und spannender (meist asozialer) Interaktion mit anderen Spielern. Die Alpha des Survival-Spiels wird noch von etlichen Bugs geplagt, die Macher raten vom Kauf ab.



Dead State

Über Kickstarter finanziertes Endzeit-Rollenspiel, das sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet. Viel Potenzial, aber die technische Ausführung ist bislang noch mangelhaft. Mehr ab Seite 40!

Early Access-Spiele auf Steam

Anzahl der Spiele: 0 – 130; Zeitraum 03/2013 – 02/2014 (03/2013, 04/2013, 05/2013, 06/2013, 07/2013, 08/2013, 09/2013, 10/2013, 11/2013, 12/2013, 01/2014, 02/2014)

März 2013 1
Im März beginnt das Early-Access-Programm auf Steam mit Alphas zu *Prison Architect*, *Kerbal Space Program* und *Arma 3* (Bild).

Juni 2013 2
Early Access hat seinen ersten Skandal: Das per Kickstarter finanzierte *Planetary Annihilation* kostet satte 83 Euro. Viele Spieler sind empört.

September 2013 3
Die PC-Umsetzung des Xbox-360-Spiels *State of Decay* erscheint. Bis zum Release wird die Maus-Steuerung nachgepatcht.

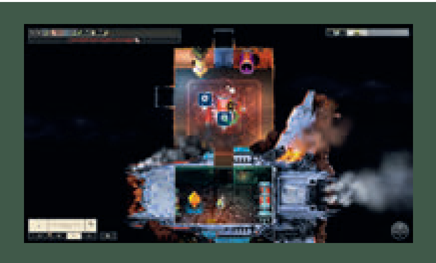
Dezember 2013 4
Early Access feiert seinen endgültigen Durchbruch: Mit *Day Z* (Bild), *Rust* und *Starbound* erscheinen kurz hintereinander drei Millionenerfolge. Die Zukunft sieht rosig aus.

Stück veröffentlichen. Der Gedanke ist naheliegend: Kickstarter-Projekte haben von Beginn Alpha- und Beta-Zugänge für besonders spendable Unterstützer angeboten – da ist es nur ein kleiner Sprung hin zum regulären Verkauf der Early-Access-Version an alle anderen Interessierten.

Der Early-Access-Pfad bietet auch eine Lösung für ein drängendes Problem der Kickstarter-Entwickler, die sich nach dem Ende ihrer erfolgreichen Spendenaktion oftmals die Frage stellten, wie sie die versprochenen Vorabversionen an die „Backer" übermitteln und regelmäßig aktualisieren sollten. Die Antwort war natürlich Steam: Die Download-Plattform erlaubt Spielemachern, ihre Software bequem zu patchen; per automatischen Updates erhalten Besitzer des Spiels stets die aktuellste Version inklusive der jüngsten Bugfixes. So können Unterstützer, die mit ihrer Spende ein Projekt finanziert haben, live den Entstehungsprozess des Spiels mitverfolgen. Entwickler sind derweil in der Lage, experimentelle Features ausprobieren und gemäß dem Feedback der Spieler anzupassen oder zu streichen. Die Öffnung hin zum Early-Access-Kundenstamm erlaubt dabei eine Vergrößerung der Zielgruppe. Neben den Crowdfunding-Unterstützern, die mit ihrer Spende bereits für das Spiel bezahlt haben, können dadurch auch jene Spieler das Projekt unterstützen, die zuvor gezögert haben, das Spiel zu „backen". Und Personen, die auf Kickstarter lediglich eines der unteren „Pledge-Tiers" mit einer geringen Spende belegt haben, erlaubt Early Access nachträglich, den Alpha- oder Beta-Zugang eines Spiels zu erwerben.

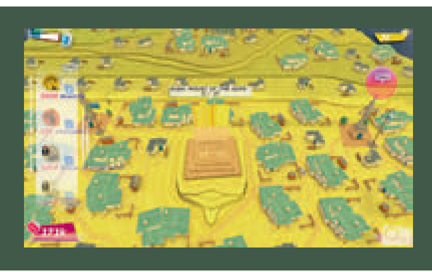
Im Vergleich zum klassischen Modell des Spiele-Publishings, bei dem große Unternehmen Entwickler finanzieren, um Spiele jahrelang fernab der Öffentlichkeit zu entwickeln und irgendwann das fertige Produkt zu veröffentlichen, stecken die Konzepte von Crowdfunding und Early Access noch in den Kinderschuhen. Probleme und Fehler waren bei diesen Release-Methoden daher von vornherein zu erwarten. Für ein geteiltes Echo in Medien und Spielergemeinde sorgte 2013 etwa Uber Entertainments Entscheidung, die Alpha-Version seines Echtzeitstrategie-Spiels *Planetary Annihilation* per Early Access zum Kauf anzubieten – für satte 83 Euro! Diese exorbitante Gebühr entsprach etwa dem Doppelten des angepeilten Verkaufspreises der für 2014 geplanten fertigen Version des Spiels. Damit widersetzte sich Uber Entertainment dem mittlerweile als Standard etablierten Trend, Early-Access-Spiele günstiger als die endgültige Release-Version anzubieten, um Spieler zum frühzeitigen Kauf zu verführen.

Der Hintergrund dieser verblüffenden Preisgestaltung: Während der Kickstarter-Kampagne von *Planetary Annihilation* versprach Uber Entertainment jenen Unterstützern Alpha-Zugang, die den Entwicklern eine Mindestspende von 83 Euro zusicherten. Weil die Macher beim anschließenden Early-Access-Start des Projekts ihre treuen Kickstarter-Unterstützer nicht vor den Kopf stoßen wollten, verlangte das Unternehmen den gleichen Preis von all jenen Interessieren, die das Spiel nicht im Voraus „gebackt" hatten. Ein verständlicher Wunsch, doch eines ist klar: Mit diesem Preismodell



Dungeon of the Endless

Zufallsgenerierte Dungeons erforschen und gleichzeitig das abgestürzte Raumschiff in Tower-Defense-Manier beschützen: Ein ebenso spaßiger wie fordernder Mix, auch dank Permadeath-Feature.



Godus

Unausgereifte, arg simple Göttersimulation von *Populous*-Erfinder Peter Molyneux. Die Early-Access-Version litt unter Bugs, außerdem gab es viel zu wenig zu tun. Für Version 2.0 krempeln die Macher das Spiel stark um.


In *Overgrowth* geben sich Kampfhasen gegenseitig eins auf die Mütze. Das Multiplayer-Spiel gibt es bereits seit 2008 als kostenpflichtige Alpha.


Das deutsche Rollenspiel *Might & Magic X: Legacy* nutzte vor Release neben Steam Early Access Limbics eigenes „Open Dev"-Konzept: Vorbesteller durften Einfluss auf die Entwicklung nehmen. Heraus kam ein schickes Retro-RPG.

hat Uber Entertainment in Kauf genommen, potenzielle Käufer zu vergraulen, die durch die Preis-Diskussion zum ersten Mal von *Planetary Annihilation* gehört haben.

KICKSTARTER-KOMPLIKATIONEN

Swen Vincke, der Studiochef der belgischen Larian Studios, die derzeit an *Divinity: Original Sin* arbeiten, wirbt um Verständnis: „Ich glaube, es ist wichtig, deine Kickstarter-Community fair zu behandeln. [..] Die Macher von *Planetary Annihilation* gehören in gewisser Weise zu den Kickstarter-Pionieren. Natürlich macht man da Fehler, aber man lernt auch daraus. Ich persönlich glaube nicht, dass es eine gute Idee ist, ein Spiel auf Steam für 90 oder 60 Dollar anzubieten, das ist zu viel. Besonders wenn man bedenkt, dass man damit Spieler darum bittet, mehr zu zahlen, um am Alphatest teilzunehmen." Was hält er für einen fairen Preis für ein Early-Access-Spiel? „Ich finde es vollkommen in Ordnung, wenn das Spiel genauso viel kostet wie am Releasetag, an dem es fertig ist. Denn der Käufer erhält ja nicht nur eine Alpha-Version, sondern das komplette Spiel. Eventuell kann man diesen Preis etwas senken – ein Rabatt von zehn Prozent erscheint mir vernünftig. Ich würde allerdings auch nicht weniger verlangen, denn dann läuft man Gefahr, sein Spiel unter Wert zu verkaufen."

Gleichzeitig findet Vincke es in Ordnung, wenn Entwickler von Early-Access-Kunden einen höheren Preis verlangen als von den Kickstarter-Unterstützern: „Man muss sich deutlich machen, dass die Menschen, die das Spiel auf Kickstarter finanziert haben, ein unglaubliches Risiko eingegangen sind. Wer das Spiel später per Early Access kauft, hat dagegen bereits etwas Spielbares in der Hand, daher kann er meiner Meinung nach auch den vollen Preis des fertigen Spiels bezahlen."

Die Art, wie frühe Kickstarter-Projekte den Alpha-Zugang zu Spielen mit höheren „Pledge-Tiers" verbunden, ergo die Alpha als Bonus für besonders zahlungskräftige Spender angeboten haben, sieht Vincke im Rückblick kritisch. Auch bei *Divinity: Original Sin* wollte Larian Spielern die Alpha ursprünglich erst ab einer Spende von mindestens 135 Dollar zugänglich machen. „Davon sind wir wieder abgekommen", so Larian-Chef Vincke im Interview. „Ich würde jedem einzelnen Entwicklerstudio Folgendes empfehlen: Macht den Alpha-Zugang zu eurem Spiel zu einem automatischen Part eurer Kickstarter-Kampagne. Das heißt, wenn Spieler genug spenden, um das fertige Spiel zu erhalten, macht ihnen auch die Alpha zugänglich! Versucht nicht, mit dem Alpha-Zugang mehr Geld zu scheffeln, denn das Feedback, das ihr von euren Alpha-Testern bekommt, ist viel wertvoller als diese zusätzlichen Spenden."

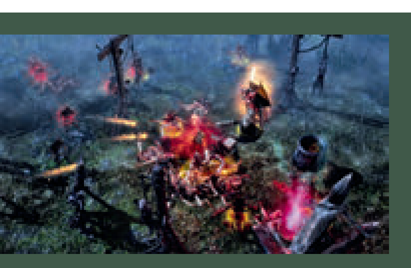
DIE STIMME DER SPIELER

Das Feedback, der direkte Draht zum Spieler, macht Early Access für Entwickler so attraktiv – wobei die mit dem frühzeitigen Verkauf verbundene Finanzspritze wohl auch nicht schadet. Aber tatsächlich ist das besondere Verhältnis zwischen Early-Access-Entwicklern und Kunden eine sogenannte Win-Win-Situation: Beide Seiten ziehen daraus gewaltige Vorteile. Aus Spielersicht reizt die Möglichkeit, hinter den Vorhang der Spiele-Entwicklung zu schauen, quasi hinter den Kulissen live dabei zu sein, wenn ein Spiel entsteht. Ein Prozess, von dem üblicherweise nur wenige, von der PR-Maschinerie ausgesuchte Details an die Außenwelt dringen. Per Early Access jedoch können Spieler im Idealfall mit ihren Idolen plaudern, sich mit anderen Spielern austauschen, Verbesserungsvorschläge abgeben und sich am kreativen Entstehungsprozess beteiligen, etwa indem sie über Spielelemente abstimmen oder nach einer fundiert vorgetragenen Kritik die Befriedigung haben, dass ein ungeliebtes Feature in der nächsten Spielversion den Weg alles Irdischen angetreten hat.

Wie oft habt ihr euch beim Spielen schon gefragt, warum in aller Welt der Entwickler eine bestimmte Gameplay-Mechanik so ins Spiel eingebaut hat, wie sie sich in der Verkaufsfassung präsentiert? Wie oft habt ihr über unübersichtliche Benutzeroberflächen oder fehlende Komfortfunktionen geschimpft, habt euch geärgert, wenn das Balancing offensichtliche Schwächen aufwies oder die künstliche Intelligenz der Computergegner immer an der gleichen Stelle versagte? Dank des Early-Access-Konzepts lassen sich den Entwicklern solche Problemstellen frühzeitig aufzeigen. Was für eine Gelegenheit: Ihr könnt mit dem viel besungenen gesunden Menschenverstand an ein Spiel herangehen und den Machern eure Meinung sagen! Klingt das nicht verlockend?

FREIE BERICHTERSTATTUNG

Die transparente Entwicklung hat zudem den Vorteil, dass sich Inter-



Grim Dawn

Motivierendes, düsteres Action-Rollenspiel der *Titan Quest*-Macher. Die Alpha-Version umfasst bereits zwei Drittel des kompletten Spielinhalts und glänzt mit einem komplexen Skillsystem und spaßigen Kämpfen. Top!



Legends of Eisenwald

Heroes of Might & Magic ohne Fantasy-Kreaturen. Bislang nur eingeschränkt zu empfehlen. Es mangelt an Atmosphäre und Bugs vermiesen einem den Spielspaß. Dafür sind die Taktik-Gefechte schön anspruchsvoll.

EARLY ACCESS TIPP

KERBAL SPACE PROGRAM

Der Weltraum: Unendliche Weiten, unendliche erfolglose Versuche, eine Rakete ins All zu schießen. Wenn's dann doch mal klappt, freut man sich einen Ast.

Als Leiter des Weltraumprogramms der knuffigen Kerbal-Aliens designt ihr Raketen, Space Shuttles sowie Raumbasen und erforscht das Sonnensystem – physikalisch korrekt, versteht sich.

Kosten: Auf Steam oder www.kerbal-spaceprogram.com ab € 24,99
Inhalt: Neben dem Sandkastenmodus ohne Restriktionen beim Raketenbau gibt es eine noch unfertige Karriere-Option, die aber nur leidlich unterhaltsam ist.
Aktueller Status (Redaktionsschluss): Alpha 0.23
Erscheinungsdatum des fertigen Spiels: Unbekannt

DAS MACHT JETZT SCHON SPASS

- **Motivierender Weltraumbaukasten** Die zahllosen Bauteile und das „Learning by doing"-Prinzip fesseln einen an den Bildschirm.
- **Modding erlaubt** Es gibt bereits tausende Modifikationen von anderen Spielern, mit denen ihr das Spiel anpasst.
- **Intuitive Steuerung** *Kerbal Space Program* ist idiotensicher, per Maus gestaltet ihr im Nu die absonderlichsten Raumschiffe.
- **Beim Spielen lernen** Wer auch nur das geringste Interesse für Physik und Astronomie hat, freut sich über die realitätsnahe Darstellung der Wissenschaften im Spiel.

HIER KLEMMT'S NOCH GEWALTIG

- **Maue Präsentation** Grafik und Sound reißen keine Bäume aus, das Spiel hat zuweilen den Charme einer Excel-Tabelle.
- **Der Karrieremodus** Ohne fordernde Aufgaben ist die Kampagne noch arg dröge.
- **Releasetermin** Finanziell ist das seit Mitte 2011 in Entwicklung befindliche Spiel längst ein Erfolg. Ob es jemals fertig wird, steht auf einem anderen Blatt.


In *Kerbal Space Program* fangt ihr klein an und wagt euch an immer größere (und größenwahnsinnige) Projekte.

essierte viel früher ein genaues Bild von dem Spiel machen können, das ihnen die Entwickler verkaufen wollen. Dazu bedarf es noch nicht einmal des Ausprobierens der Early-Access-Version: Während die Berichterstattung über AAA-Produktionen der großen Spiele-Publisher vor Release oft durch strenge Embargos für die Presse eingeschränkt wird, kann jeder Käufer eines Early-Access-Spiels nach Belieben Bilder, Let's-Play-Videos und Erfahrungsberichte zum Spiel ins Netz stellen. Die perfekte Möglichkeit, um sich umfassend über den Entwicklungsstand eines Spiels zu informieren und das weit vor dem offiziellen Veröffentlichungstermin!

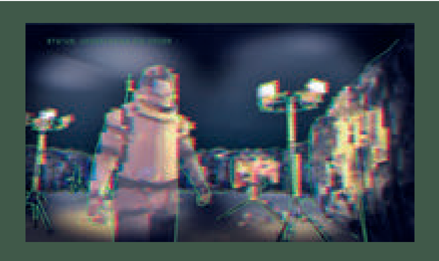
„Man darf zudem nicht vergessen, dass es jetzt auch Steam-Reviews gibt", erinnert Swen Vincke, CEO von Larian Studios. „Anhand dieser User-Tests kann man sehr schnell erkennen, ob ein Projekt Zukunft hat. Als Valve diese Funktion eingeführt hat, war ich noch sehr skeptisch, aber die Qualität der geschriebenen Texte in diesen Reviews hat mich positiv überrascht. Wenn ich jetzt auf die Seite eines Early-Access-Spiels im Steam-Shop gehe, schaue ich mir als Erstes die Meinungen der Käufer an."

Doch nicht nur die Spieler profitieren vom regen Austausch; für Entwickler ist das Feedback der Early-Access-Kunden Gold wert. Creative Director Romain de Waubert, einer der Gründer von Amplitude Studios (*Endless Space*): „Am Ende machen wir das Spiel, das die Kunden spielen möchten." Derweil sagt Swen Vincke über seine Erfahrungen mit der Alpha von *Divinity: Original Sin*: „Wir bekommen eine gewaltige Datenmenge von unseren Kickstarter-Unterstützern und den Käufern der Early-Access-Version. Dieses Feedback hilft uns ungemein beim Balancing und trägt dazu bei, Bugs zu entfernen und die Benutzerfreundlichkeit zu erhöhen. Für uns ist das eine Goldmine." Vincke betont, dass die Rückmeldungen der Spieler Larian auf einige Probleme aufmerksam gemacht haben, die man im internen Alpha-Test niemals bemerkt hätte: „Ein großer Vorteil für uns sind die ganzen Youtube-Videos und Twitch-Streams, die nach dem Start der Early-Access-Version online gegangen sind. Wir konnten plötzlich zahllosen Menschen beim Spielen zusehen und haben dabei eine Menge Dinge bemerkt, die wir falsch gemacht haben. Auf Twitch spielte ein Amerikaner *Original Sin* etwa wie ein Strategiespiel: Er bewegte die Kamera mit den Pfeiltasten und lenkte seine Helden per Mausklick über die Karte, ohne den Blick auf sie zu richten. Wir haben das Spiel aber so designt, dass unterwegs immer wieder kleine Hinweise in Textform auftauchen, wenn du an besonderen Orten vorbeiläufst. Die hat dieser Spieler nie zu Gesicht bekommen. Uns hat das sehr überrascht, denn hier im Studio hat das niemand jemals so gespielt, weder die Journalisten noch wir Entwickler. Aber als wir ihm zusahen, haben wir gemerkt: ‚Klar, viele Leute werden *Original Sin* so spielen, weil sie es von *Baldur's Gate* gewohnt sind.' Also haben wir das Spiel so angepasst, dass der Spieler diese Hinweise zu sehen bekommt, selbst wenn er seine Helden nicht im Blickfeld hat."

Stephan Winter, CEO von Limbic Entertainment, dem Studio hinter *Might & Magic X: Legacy*, hat ebenfalls gute Erfahrungen mit dem Early-Access-Feedback gemacht, auch wenn nicht alles von allein lief: „Problematisch war für uns einerseits, dass ein Spiel wie *Legacy* ungemein polarisiert. Allein schon bei der Fragestellung „free movement" vs. „tile-based movement" scheiden sich die Geister. Andererseits haben wir festgestellt, dass wir durchaus einiges an User-Feedback umsetzen konnten, wie zum Beispiel die Geschwindigkeit des Tag-Nacht-Wechsels, eine Beschleunigungsoption für Monsteranimationen, die Kartennotizen oder die Charakterporträts. Oft hat das Feedback der Early- Access-Spieler dann den letzten Ausschlag gegeben. Das war ziemlich klasse."

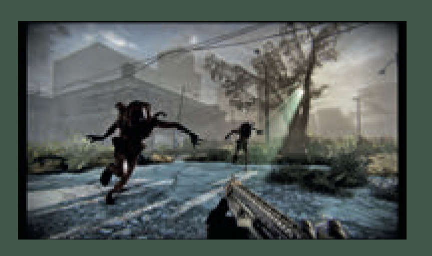
QUALITÄTSKONTROLLE

Die Behauptung, dass sich Early-Access-Entwickler mit dem frühzeitigen Verkauf ihrer Spiele interne Tests sparen, weist Swen Vincke zurück. Zumindest bei *Original Sin* nehme Larian „eine Menge internes Playtesting vor der Veröffentlichung" vor. Die Erfahrungsberichte der Community seien aber „ein wertvoller Bonus". Oftmals seien die Entwickler vollkommen perplex angesichts der Experimentierfreude der Spieler:



Maia

Der Spieler betreut eine Kolonie auf einem fremden Planeten, was sich ähnlich wie in *Dungeon Keeper* spielt. Oder spielen soll, denn bislang ist *Maia* nur eine Tech-Demo ohne Inhalte. Hier heißt es: abwarten!



Nether

Als Teil einer Online-Community versucht ihr, in einer apokalyptischen Zukunft zu überleben. Der Fokus liegt dabei auf PvP-Gefechten zwischen Spielern, die Spielwelt wirkt derzeit noch wenig glaubwürdig.



Die Entwickler der Free2Play-Ballerei *Hawken* unterbrachen die offene Beta des Multiplayer-Shooters, um es drei Wochen lang als kostenpflichtige Early-Access-Version zu verkaufen. Mittlerweile ist *Hawken* wieder gratis.



Hegemony Rome: The Rise of Cesar ist das erste Early-Access-Spiel des deutschen Publishers Kalypso. Andere Kalypso-Titel wie *Tropico 5* sollen vorerst weiter ohne Early Access auskommen.

„*Original Sin* verfügt über viele Sandbox-Elemente und bietet eine Menge spielerische Freiheit. Wir benötigten daher besonders zu diesen Features ausgiebiges Feedback. Wir haben Videos gesehen, in denen sich Spieler auf eine Weise verhalten, die uns im Traum nicht eingefallen wäre. Es ist komplett übergeschnappt, was sich manche Menschen einfallen lassen!"

Und Creative Director Romain de Waubert von den Amplitude Studios ergänzt: „Early Access darf nie Qualitätssicherung bedeuten: Spieler sind hier, um ein Spiel zu spielen, nicht um Fehler zu beseitigen. Ich glaube weiterhin, dass Demos und kostenlose Beta-Tests wichtig für größere Studios und Marken sind, die keine finanziellen Probleme haben. Early Access ist eine tolle Methode, um Spiele mit dem Feedback der Community besser zu machen, aber es eignet sich auch prima dazu, um sich als Entwickler zu vergewissern, dass das eigene Spielkonzept funktioniert, und um zu sehen, ob Spieler bereit sind, so etwas zu spielen und dafür zu bezahlen. Falls die Reaktion der Kunden positiv ist, erlaubt Early Access kleineren Studios, mehr Geld in die Entwicklung zu investieren und das Spiel größer und besser zu machen als ursprünglich geplant."

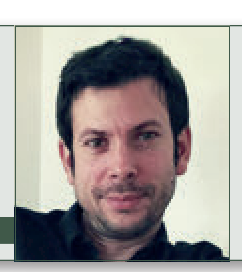
Limbic-Chef Stephan Winter erklärt den zusätzlichen Arbeitsaufwand, der durch eine Early-Access-Kampagne entsteht, am Beispiel von *Might & Magic X: Legacy*: „Bei unserer Produktion haben sich zeitweise zwei Kollegen ausschließlich um das Early-Access-Programm, die Community-Recherche, unseren Blog und die Kommunikation zwischen Fans, Publisher und Limbic Entertainment gekümmert." Davon kann auch Romain de Waubert ein Lied singen. „Als Entwickler musst du die Early-Access-Philosophie von Anfang an in deine Pläne für die Produktion einbeziehen, indem du Lücken für die Implementierung von Fan-Vorschlägen einplanst und den Entwicklern Zeit gibst, um mit der Fan-Gemeinde im Forum über Features zu diskutieren. Außerdem musst du akzeptieren, dass du 70.000 potenzielle Designer hast und deine Community dir die Entwicklungsprioritäten vorgibt."

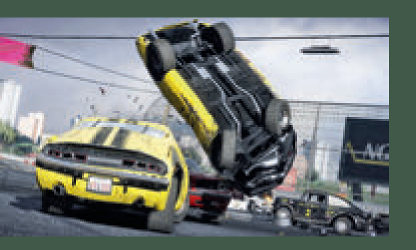
De Waubert beleuchtet im Interview noch einen anderen positiven Aspekt des Early-Access-Booms, der bei all dem Gerede über Verkaufszahlen, Bugs und Preis-Leistungs-Verhältnisse oft zu kurz kommt: „Der interessanteste Punkt bezüglich der Beziehung, die wir mit unserer Community geknüpft haben, ist die menschliche Seite. Die Spieler, die uns seit den Anfängen von Games2Gether und der Alpha von *Endless Space* die Treue halten, sind klug, interessant, kreativ und witzig! Es ist fantastisch, diese Menschen im echten Leben zu treffen, bei Spiele-Events oder Beer2Gether! Dazu kommt, dass die Medien bei der Berichterstattung über unsere Spiele nicht mehr nur über die Projekte selbst berichten, sondern auch darüber, wie und von wem sie erstellt werden. Das ist etwas ganz Neues und erweitert den Entstehungsprozess eines Spiels um eine echte menschliche Seite. Das ist entscheidend für die Philosophie hinter der Crowdfunding-Idee, da Spieler so mehr darüber erfahren, wie Spiele entstehen, welchen Einschränkungen Entwicklerteams unterliegen und wie die Limitierungen mancher Studios und Technologien aussehen."

DER NEGATIVE ERSTEINDRUCK

Trotz aller Vorteile für Spieler und Entwickler: Das eigene Spiel weit vor Release dem kritischen Blick der Öffentlichkeit auszusetzen, birgt auch Risiken. Auch bei Videospielen zählt der erste Eindruck, besonders in einer Zeit, da durch den digitalen Vertrieb und Billigpreise im Rahmen von Online-Ausverkäufen wie den Steam Sales das nächste Spielerlebnis nur einen Mausklick entfernt ist. Die durchschnittliche Aufmerksamkeitsspanne der Spieler hat sich in den letzten Jahren verkürzt, ein Spiel muss von Anfang an fesseln, um nicht gleich wieder von der Festplatte zu fliegen. Das gilt doppelt für Early-Access-Spiele, die durch Bugs, fehlende Features

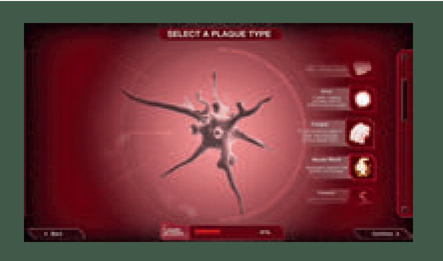
> **„Early-Access-Käufer wollen ein Spiel spielen, nicht auf Fehler abklopfen."**
>
> *Romain de Waubert, Creative Director bei Amplitude*





Next Car Game

Tolle Physik-Engine von *Flatout*-Entwickler Bugbear, das dazu gestrickte Spiel ist aber noch arm an Inhalten: drei Autos und drei Strecken, mehr gibt's nicht. Dafür gefallen uns Fahr- und Schadensmodell schon jetzt.



Plague Inc: Evolved

Ein bitterböses Spiel, in dem ihr einen Krankheitserreger designt, der die Menschheit ausrotten soll. Spielerisch gibt es aber nur Magerkost im Angebot; das virtuelle Vernichten von Menschenleben wird schnell fad.

PROJECT CARS

Early Access ist nicht auf Steam beschränkt, viele Entwickler gehen einen eigenen Weg. So wie Slightly Mad Studios.

Die in Entwicklung befindliche Rennsimulation *Project Cars* verblüfft nicht nur mit atemberaubender Grafik, auch die Produktionsmethode hat es in sich. So bot Slightly Mad Studios interessierten Spielern zeitweilig die Möglichkeit, für Beträge zwischen fünf und 1.000 US-Dollar sogenannte Tool Packs zu erwerben, um in verschiedenen Stufen an der Entwicklung teilzuhaben. So können „Full Members" etwa die Protokolle der internen Slighty-Mad-Meetings lesen – „Senior Manager" dürfen zudem an diesen Treffen teilnehmen und sich so stärker in die Entwicklung einbringen. Dazu gibt es natürlich Zugang zu laufenden Beta-Updates. Einzigartig ist Slightly Mads Ansatz, die Kunden als Investoren zu behandeln: Sollte *Project Cars* finanziell erfolgreich sein, erhalten die Unterstützer eine Dividende.



und andere typische Alpha-Krankheiten zwangsläufig einen schlechteren Eindruck machen als ein aufwendig poliertes, fertiges Spiel.

Dass sich Entwickler dieser Gefahr bewusst sind, verdeutlicht Swen Vinckes Aussage im Interview: „Ich war sehr besorgt, dass die Spieler einen falschen Eindruck von unserem Spiel bekommen. Ich stand kurz davor, die Alpha nicht über Early Access zu veröffentlichten. Wir hatten Angst, dem Spiel zu schaden und für schlechte Mundpropaganda zu sorgen." Als Schlüssel für eine erfolgreiche Early-Access-Phase benennt Larian-Chef Vincke: „Transparenz. Wir haben uns das Wichtigste von anderen Early-Access-Spielen abgeschaut, nämlich dass man den Menschen exakt mitteilt, was man ihnen verkauft. Also haben wir es groß auf die Early-Access-Seite geschrieben und auch im Spiel gibt es eine große Anzeige: ‚Das hier ist nur eine Alpha.' Auf diese Weise kommt niemand auf falsche Gedanken. Ich glaube, das hat uns sehr geholfen."

TRANSPARENZ IST ALLES

Auch andere Studios haben schnell erkannt, dass einem die Kommunikation des frühen Entwicklungsstands im Voraus viel Verwirrung und manche Beschwerde der Kunden erspart. So erwartet die Spieler beim Start der Early-Access-Alpha von *Day Z* etwa folgende Nachricht: „Dieses Spiel befindet sich im Alpha-Status. [...] Das bedeutet, dass ihr Bugs, unfertige Features, problematischen Design-Entscheidungen und vielen anderen Dingen begegnen werdet, die eure Spielerfahrung stören. [...] Bitte denkt daran: Dieses Spiel ist noch nicht fertig, es ist ein ‚work in progress'." *Day Z*-Erfinder Dean Hall antwortete auf die Frage, ob sich der Kauf der Alpha lohne, sogar explizit mit: „Nein. Für das aktuelle Spiel? Nein. Für den aktuellen Preis? Nein, der wird noch einige Zeit so bleiben. Um das Spiel zu sehen? Nein, du kannst dir Streams anschauen. Um an der Entwicklung teilzunehmen? Vielleicht."

Stephan Winter, der Chef des hessischen Entwicklerstudios Limbic, findet lobende Worte für so viel Offenheit: „Das ist eine ehrliche Ansage und das wird auch von den Spielern honoriert. Die meisten Early-Access-Veröffentlichungen weisen eindeutig darauf hin, dass sich bis zum finalen Release viel verändern wird." Und doch muss man sich das mal auf der Zunge zergehen lassen: Der *Day Z*-Entwickler selbst rät davon ab, die Alpha zu kaufen. Und trotzdem stürzen sich die Spieler mit Eifer auf diese unfertige Version, die aller Voraussicht nach erst 2015 in die Beta-Phase (!) geht – von der fertigen Fassung 1.0 ganz zu schweigen. Woher kommt dieser Reiz, eine spielerische Baustelle zu besuchen?

Sven Vincke nähert sich einer Erklärung: „Ich finde es unverzeihlich, ein Early-Access-Spiel voller Bugs auf den Markt zu schmeißen. Wir und viele andere Studios sagen dagegen: ‚Hey, schaut her, wir veröffentlichen dieses Spiel, das noch nicht ganz fertig ist, aber wir nutzen das Geld, das wir damit verdienen, um das Spiel wie verrückt aufzupolieren.' Als Resultat bekommst du eine Gemeinschaft von Kunden, die es kaufen, weil sie wollen, dass das Spiel richtig gut wird, und die uns mit ihrem frühen Kauf dabei helfen möchten. Das sind höchstwahrscheinlich Menschen, die das Spiel später ohnehin gekauft hätten. Sie vertrauen darauf, dass der Entwickler seinen Job gut macht und geben ihm extra Treibstoff für diese Aufgabe.

Wenn du über Early Access nachdenkst, dann zwingst du als Käufer den Entwickler fast schon dazu, seine Profite zurück ins Spiel zu stecken, zumindest ist das meine Philosophie. Das ist in gewisser Weise sogar besser, als wenn ein Studio ein fertiges Spiel verkauft und danach nicht mehr mit Patches unterstützt."



„Early Access ergibt Sinn für uns. Wir werden es wieder tun."

Swen Vincke, CEO von Larian Studios

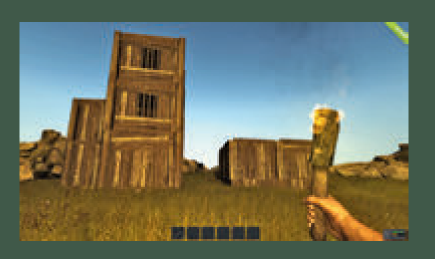
KRITIK AUS ENTWICKLERREIHEN

Guido Henkel sieht die Sache folgendermaßen: „Dieser Erfolg der Early-Access-Spiele kommt glaube ich daher, dass die Leute wissen, dass sie unreife Versionen erkaufen. Es macht doch einen gewaltigen Unterschied, ob ein Publisher ein Spiel zum Vollpreis veröffentlicht und potenzielle



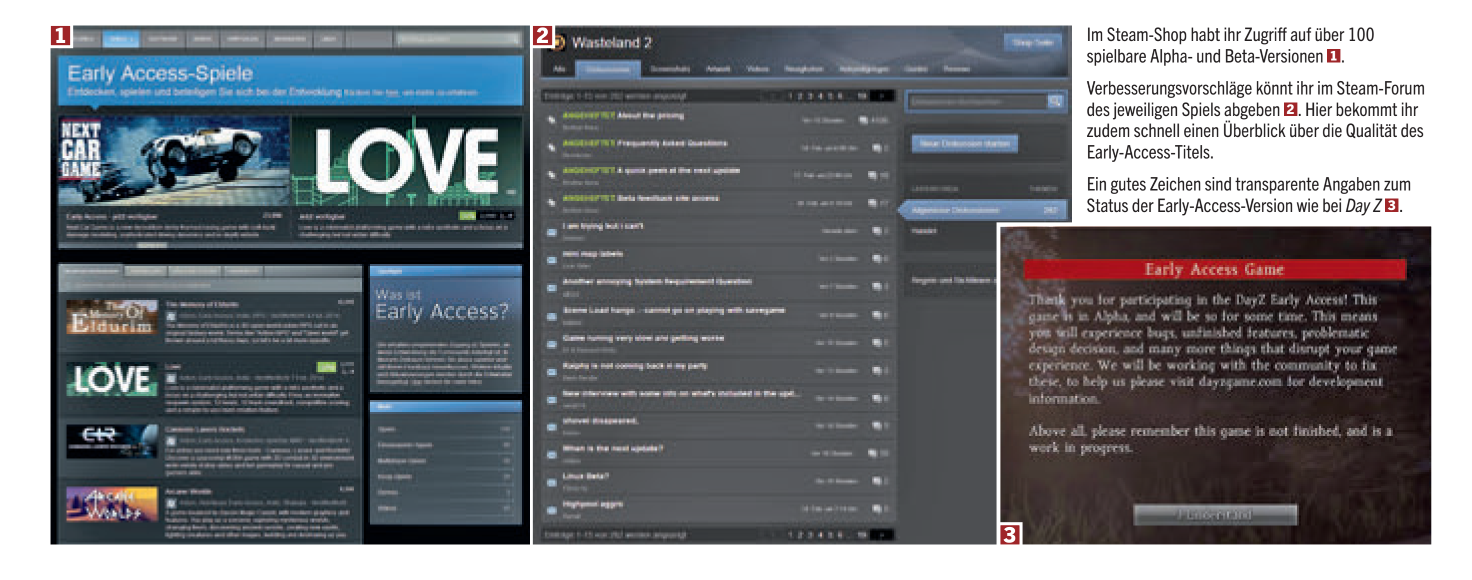
Planetary Annihilation

Echtzeitstrategie-Spiel mit Fokus auf Mehrspieler-Schlachten im *Supreme Commander*-Stil. Der aktuellen „Gamma"-Version fehlt es noch am 40-Spieler-Modus, außerdem feilen die Macher beständig an der Balance.



Rust

Day Z-Klon ohne Zombies, bei dem schnell Frust aufkommt: Neueinsteiger werden gnadenlos gejagt und zur Strecke gebracht, bevor sie überhaupt die komplexen Crafting-Möglichkeiten entdecken können.



Im Steam-Shop habt ihr Zugriff auf über 100 spielbare Alpha- und Beta-Versionen 1.

Verbesserungsvorschläge könnt ihr im Steam-Forum des jeweiligen Spiels abgeben 2. Hier bekommt ihr zudem schnell einen Überblick über die Qualität des Early-Access-Titels.

Ein gutes Zeichen sind transparente Angaben zum Status der Early-Access-Version wie bei *Day Z* 3.

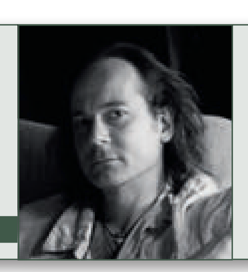
Kunden in dem Glauben lässt, es sei marktreif, oder ob man klar herausstellt, dass es sich um unfertige Versionen handelt. Ich glaube allerdings auch, dass sich dieser Enthusiasmus legen wird. Aus mangelnder Erfahrung glauben viele Spieler eben immer noch, dass Alpha-Versionen wirklich Spaß machen, genauso wie viele Leute glauben, ‚Spieletester' sei ein Traumjob. Das sind Illusionen."

Aus persönlicher Erfahrung berichtet Guido Henkel: „Ich habe schon mehrere Early-Access-Spiele gespielt und die Qualität war unterschiedlich. Einige Projekte waren ausgereift, andere eben weniger. Mir persönlich raubt Early Access fast schon die Lust am fertigen Produkt. Wenn ich ein Spiel in der Alpha gespielt und dann im Beta-Zustand eventuell sogar gelöst habe, besteht für mich kaum noch Anreiz, das fertige Spiel erneut durchzuspielen. Vor allem bei Rollenspielen ist das meiner Meinung nach ein echtes Problem. Was aber noch viel problematischer ist: Durch diesen Lustverlust bekomme ich das fertige, voll polierte Produkt unter Umständen nie zu sehen und meine Meinung basiert folglich auf einer Beta-Version, die möglicherweise gar nicht repräsentativ ist. Das führt am Ende dazu, dass immer mehr Pseudo-Wahrheiten über Spiele in Umlauf gebracht werden.

Vor allem im heutigen Zeitalter, in dem über das Internet Informationen schnell ausgetauscht werden und in dem leider oft ohne fundiertes Wissen Stimmung gemacht wird, kann das gefährlich werden. Ein fehlendes oder schlecht implementiertes Feature in einer Alpha-Version kann sofort eine Lawine von negativen Kommentaren auslösen, die ein Projekt sehr schnell entgleisen lassen können. Ich sehe schon, dass einige Projekte nach der Veröffentlichung der Early-Access-Alpha enorme Schadenskontrolle betreiben müssen, nur um die Fans bei der Stange zu halten. Ich weiß ehrlich gesagt nicht, ob das letztlich wirklich im besten Sinn der Entwickler ist."

Henkels Fazit fällt ernüchtert aus: „Viele Spieler werden zunehmend erkennen, dass Alpha- und Beta-Versionen von Spielen nicht immer erstrebenswert sind. Nach dem zwanzigsten Crash oder dem vierten Verlust von hart ergatterten Spielständen werden sich viele Spieler sagen, dass es vielleicht doch mehr Sinn macht, auf das fertige Spiel zu warten. [...] Offen gestanden denke ich, dass Early Access im Moment einfach nur ein Novum ist und im Lauf der Zeit an Popularität verlieren wird."

> „Early Access funktioniert nicht bei handlungsorientierten Spielen."
>
> *Guido Henkel, Entwickler von DSA: Nordlandtrilogie*

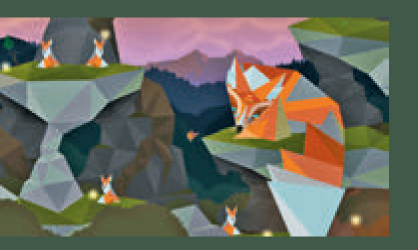


DEAL AUF VERTRAUENSBASIS

Andere Entwickler äußern sich optimistischer, sind sich aber gewisser Einschränkungen und Gefahren des Modells bewusst. Besonders der Umstand, dass Studios per Early Access unfertige, oftmals fehlerhafte Produkte veröffentlichen und diese die Meinung der Spieler prägen könnten (eventuell mit negativen Folgen für die Absatzzahlen des fertigen Produkts), wird in unseren Gesprächen immer wieder thematisiert. Einen Schlüsselbegriff der Debatte nennt Romain de Waubert von Amplitude Studios (*Dungeon of the Endless*): „Das Verhältnis zwischen Kunden und Early-Access-Entwicklern basiert auf Vertrauen. Es gibt immer mehr vertrauenswürdige Entwickler, die Spieler dazu bringen, an die Erfolgschancen dieses Konzepts zu glauben. Das braucht aber Zeit. Early Access ist im Moment noch ein anfälliges Konzept, das jederzeit in Scherben enden kann, wenn Entwickler dieses Vertrauen nicht ernst nehmen. Spielemacher müssen Qualität abliefern, selbst wenn es sich noch um eine Alpha-Version handelt. Ansonsten verlieren wir das Vertrauen der Spieler. Entwickler müssen außerdem unter Beweis stellen, dass sie auf das Feedback der Spieler hören! Das ist für uns der wichtigste Aspekt von allen. Es ist ja schön und gut, um Feedback zu bitten, aber wenn du nicht zuhörst und mit deinen Fans kommunizierst, hat das alles keinen Zweck."

OBACHT VOR NEPPERN!

Early Access ist derzeit zweifellos eines der spannendsten Phänomene der Spielebranche und nur wenige



Secrets of Rætikon

Eigenwilliger Sidescroller, in dem ihr als Vogel durch eine wunderschöne Welt fliegt und Kristalle einsammelt. Die Beschränkung auf drei Leben sorgt für Frust, da euch etliche KI-gesteuerte Tiere ans Leder wollen.



Spacebase DF-9

Durchdachte Mischung aus *Theme Hospital* und *Startopia*: Der Bau und die Verwaltung einer Weltraumbasis machen bereits in der Alpha viel Spaß. Bislang ist *Spacebase DF-9* aber noch sehr arm an Inhalten.

EARLY ACCESS TIPP

PRISON ARCHITECT

Als Gefängnisdirektor stampft ihr einen straff organisierten Knast aus dem Boden, in dem die Verbrecher freiwillig Quartier beziehen. Oder so ähnlich.

Prison Architect ist zu gleichen Teilen Wirtschaftssimulation und Aufbaustrategie: Im Rahmen eines knappen Budgets errichtet ihr Zellenblöcke, kümmert euch um die Bedürfnisse der Häftlinge und verhindert Ausbruchsversuche.

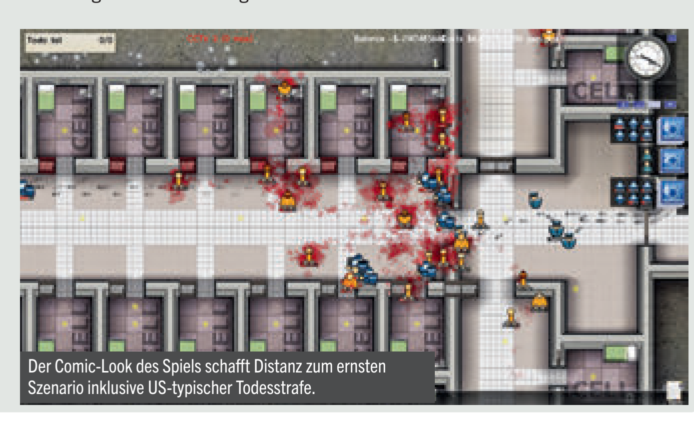
Kosten: Auf Steam oder www.introversion.co.uk/prisonarchitect/ ab € 25,99
Inhalt: Die Early-Access-Version umfasst ein Tutorial mit Story-Sequenzen sowie den Endlosmodus, der trotz noch fehlender Features wie Wachtürmen bereits viele Stunden Spielspaß liefert.
Aktueller Status (Redaktionsschluss): Alpha 16
Erscheinungsdatum des fertigen Spiels: Unbekannt

DAS MACHT JETZT SCHON SPASS

- **Gefängnisaufbau**
  Zellen errichten, neuen Baugrund dazukaufen, Büros für Psychologen aufziehen: Allein das Planen einer Knastanlage begeistert stundenlang.
- **Häftlings-Management**
  Ähnlich wie in *Die Sims* haben die Verurteilten Bedürfnisse, benötigen etwa einen Schlafplatz, eine Dusche, Besuche von der Familie oder gelegentlichen Freigang. Dadurch gibt es ständig was zu tun.
- **Knacki-Atmosphäre**
  Der überraschend tiefgründige Story-Ansatz im Tutorial, die detailgetreue Umsetzung des Gefängnisalltags und die stimmige Geräuschkulisse sorgen bereits für jede Menge Atmosphäre.

HIER KLEMMT'S NOCH GEWALTIG

- **Balancing und Bugs**
  Abseits von Programmierfehlern hapert's auch beim Balancing: Momentan ist das Geldverdienen viel zu einfach.
- **Fertigstellung**
  Nach über eineinhalb Jahren Alpha-Status und mehr als zehn Millionen Dollar Umsatz ist *Prison Architect* immer noch längst nicht fertig. Releasetermin: unbekannt.


Der Comic-Look des Spiels schafft Distanz zum ernsten Szenario inklusive US-typischer Todesstrafe.

können sich seiner Faszination entziehen. Es ist aber auch ein Konzept, das von vielen Spielern kritisch beäugt wird. Zu Recht, denn es fällt leicht, sich vorzustellen, wie Entwickler den Verkauf unfertiger Spiele missbrauchen könnten – stellenweise ist dies sogar schon geschehen.

Neue Spiele sind über die Early-Access-Route schon Monate oder gar Jahre vor Fertigstellung verfügbar, einige werden vielleicht nie fertiggestellt, weil die Einnahmen aus dem Early-Access-Angebot unter den Erwartungen bleiben. Garantien gibt es keine: Weder die Entwickler noch Steam-Eigner Valve liefern eine Gewährleistung, dass aus den verkauften Alpha-Versionen jemals vollwertige Spiele werden. Die Gefahr, dass Entwickler Early Access als eine Finanzierungsalternative zum klassischen Publisher-Modell oder dem Crowdfunding-Weg missbrauchen, ist groß: Nur mit einer groben Spielidee und einer besseren Technik-Demo im Gepäck ködern unseriöse Spielemacher Kunden; das Versprechen auf ein in ungewisser Zukunft fertiggestelltes Spiel soll genügen, um den Kauf zu rechtfertigen. Manch ein Early-Access-Spiel wie *Snow* oder *Interstellar Marines* hat im derzeitigen Zustand wenig mit der propagierten Vision der Macher zu tun, eine Fertigstellung scheint fraglich – das Wort „Abzocke" liegt vielen Spielern auf der Zunge.

Die Entwickler, mit denen wir für diesen Report sprachen, haben oftmals ähnliche Bedenken. Romain de Waubert und seine Kollegen bei Amplitude Studios etwa sind der Meinung, dass Early Access niemals als Mittel zur Finanzierung einer unausgearbeiteten Spielidee missbraucht werden sollte, wenn die klassische Investoren-Finanzierung oder das Crowdfunding-Modell per Kickstarter & Co nicht funktionieren: „Ich finde, dass Early Access nicht als eine Art finanzieller Hebel angesehen werden sollte; es wäre falsch, wenn die Zukunft eines Projekts allein auf dem Erfolg einer Alpha oder Beta basieren würde! Wir halten Early Access schlicht für eine prima Möglichkeit, Spieler unsere Spiele vor dem Release ausprobieren zu lassen."

Limbics Stephan Winter sieht zum einen die Chancen der Doppelfinanzierung: „Wir werden in der Zukunft mehr Mischformen bei der Finanzierung sehen. Positiv ist, dass sich meiner Meinung nach interessante Indie-Konzepte und -Spiele unabhängig von Publishern durchsetzen können. Crowdfunding reduziert das anfängliche finanzielle Risiko für ein Entwicklungsteam. Die Umsätze aus einem Early-Access-Prozess können dann bei der Fertigstellung, dem Polishing und der Anpassung helfen." Für eine mögliche Geldmacherei-Mentalität mancher Early-Access-Entwickler hat er zum anderen kein Verständnis: „Ich halte es für gefährlich, Early-Access-Programme lediglich unter den Gesichtspunkten ‚Verbesserter Cash-Flow' und ‚minimiertes Risiko' zu sehen. Ja, der wirtschaftliche Aspekt ist wichtig. Allerdings sollte die Hauptmotivation sein, dass die Erkenntnisse aus dem Early-Access-Prozess helfen, am Ende ein besseres Spiel zu veröffentlichen. Reduziert man ein Early-Access-Programm rein auf ‚verkaufen', wird's einem hoffentlich auf die Füße fallen." Winter setzt darauf, dass die Spieler durch derlei geldgierige Absichten hindurchsehen: „Wer Schrott vorab veröffentlicht, wird abgestraft werden. Egal ob es sich um eine Early-Access-, Beta- oder Release-Version handelt!"

QUALITÄTSSTANDARDS

Swen Vincke spricht sich für einen gewissen Standard aus: „Meiner Meinung nach sollten in einem Early-Access-Spiel zumindest die fundamentalen Kern-Features funktionieren, damit Käufer es tatsächlich spielen können." Kollege Romain de Waubert stimmt dem Belgier zu: „Wir sind überzeugt davon, dass ‚Early Access' und ‚Bug-Fest' keine Synonyme sein sollten. Abhängig von der Qualität der Early-Access-Version kannst du dir als Entwickler das Image deines Spiels oder gar deines Studios versauen." Und Guido Henkel ergänzt: „In der Regel sind die Käufer ja Fans, die nicht auf die fertige Version warten möchten, sondern sehr schnell ebendiese Befriedigung haben wollen, das Spiel zu spielen – und ‚Spielen' ist hier das Schlüsselwort. Diese Fans wollen das Spiel nicht testen, sondern spielen, und wenn die Early-Access-Version



Space Engineers

Weltraum-Baukasten, in dem ihr alleine oder mit Freunden das All mit selbst kreierten Stationen und Schiffen füllt. Abenteuer, Action oder Erforschung gehen dem in der Alpha zugänglichen „Creative Mode" noch ab.



Starbound

Von *Terraria* inspiriertes Survival-Spiel mit starkem Crafting-Fokus. Schon die Alpha macht viel Spaß, motiviert langfristig und lässt sich durch zahllose Mods kostenlos erweitern. Klare Kaufempfehlung!

nicht einmal diese minimale Anforderung erfüllt, kann das ganz enorm nach hinten losgehen, denke ich, da schlagartig diese ursprünglichen Kern-Fans entfremdet werden."

Dass die Entwickler mit ihren Versprechungen für das fertige Spiel eine Bringschuld haben, weiß auch Garry Newman, der mit Facepunch Studios am Early-Access-Erfolg *Rust* arbeitet: „Es fühlt sich zwar so an, als hätten wir all dieses Geld bekommen – aber wir haben es uns noch nicht verdient. Das ist etwas, das wir nun tun müssen."

Strengere Vorschriften seitens Valve bezüglich der Auswahl der zur Veröffentlichung freigegebenen Early-Access-Spiele fordert aber keiner der von uns befragten Entwickler. Guido Henkel: „Ich glaube, dass sich das selbst regulieren wird. Nach ein paar schlechten Erfahrungen werden die Leute einfach skeptischer werden und beim nächsten Mal die erste Resonanz abwarten, bevor sie zugreifen. [..] Wenn Early Access wirklich komplett als kostenlose QA-Abteilung missbraucht wird, wird das sehr schnell in die Hose gehen." Stephan Winter findet auch, dass vor allem die Entwickler gefordert sind und nicht so sehr Valve, vernünftige Alphas und Beta anzubieten: „Hoffe ich als Entwickler auf verwertbares Feedback aus der Community, dann muss ein Grundgerüst stehen, zu dem Spieler überhaupt Feedback geben können."

Für potenzielle Probleme könnte dagegen die Art sorgen, wie Valve Early-Access-Spiele auf seiner Shop-Seite präsentiert. Dort werden auf der Startseite nämlich auch Early-Access-Titel groß mit Rabatten beworben (Swen Vincke: „Das ist ein gewaltiger Schub für das Marketing!"). Die Information, dass es sich um unfertige Produkte handelt, gibt es erst auf der jeweiligen Produktseite. Dabei ist Steam-Eigner Valve in der Vergangenheit sogar schon zurückgerudert und hat die Neuveröffentlichungen im Early-Access-Bereich aus der Release-Übersicht auf der Startseite entfernt. Für manche Spieler geht diese Abgrenzung aber noch nicht weit genug.

DER SCHLEICHENDE VERFALL

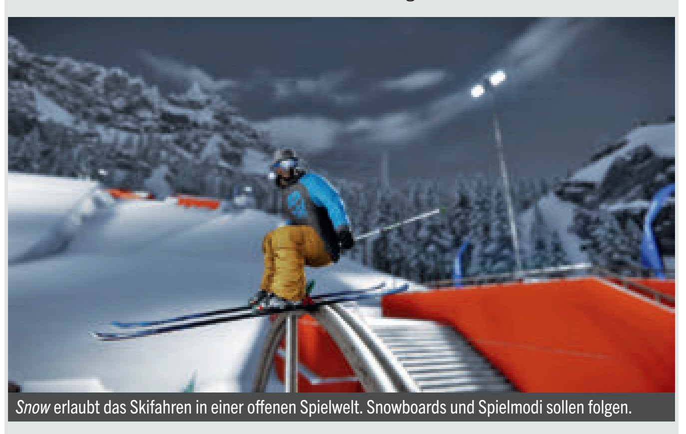
Release-Termine verlieren am PC dank Early Access zunehmend an Bedeutung: Wann ein Spiel wirklich fertig ist, interessiert immer weniger Spieler, wenn sie es doch vorab schon zum oft verminderten Preis kaufen und spielen können. Dadurch beschäftigt man sich über einen größeren Zeitraum mit einzelnen Spielen, schaut alle paar Wochen mal wieder rein, wenn ein neuer Patch Änderungen vornimmt. Und man zeigt sich verständnisvoller gegenüber Macken und Problemen des gekauften Spiels: „Ist ja noch Alpha", geistert es durch die Steam-Foren. Indes: Der Blick hinter die Kulissen birgt die Gefahr, Spiele zu entzaubern. Wenn der lang erwartete Titel dann endlich fertig ist, verbindet man mit ihm vielleicht hauptsächlich jene frustrierenden Stunden, in denen man sich über die Bugs der Alpha-Version geärgert hat.

Nicht vergessen: Mit Early-Access-Spielen kauft ihr nicht sofort ein fertiges Produkt – ähnlich wie bei Kickstarter-Aktionen investiert ihr euer Geld in das Versprechen auf ein gutes Spiel. Es liegt an den Entwicklern, dieses Versprechen einzulösen. Wir Spieler dürfen derweil nicht nach Ausreden suchen, um schlechte Early-Access-Spiele in Schutz zu nehmen: Die zunehmende Popularität von Early Access birgt das Risiko eines stetig sinkenden Anspruchs an neue Spiele. Wer sich nach dem Kauf von Early-Access-Spielen nicht kritisch zu Bugs und fehlenden Features äußert, fördert unter Umständen den Schlendrian bei anderen Entwicklern. Die mögliche Schlussfolgerung – auch bei großen Publishern mit ihren Millionen-Budgets – ist leicht nachzuvollziehen: Warum noch viel Wert auf Qualitätssicherung vor Release



SNOW

Das Ski-Alpin-Spiel mit Online-Modus ist als Free2Play-Titel konzeptioniert, die Early-Access-Version kostet aber rund 14 Euro. Dazu kommt, dass die angebotene Alpha-Version allenfalls als Beweis dafür taugt, dass die Cryengine 3 tatsächlich schneebedeckte Pisten darstellen kann. Diese technische Errungenschaft erkauft sich Entwickler Poppermost Productions mit zahllosen Grafikfehlern, Bugs und Glitches. Außerdem enthält das Spiel zum jetzigen Zeitpunkt keinerlei Sound. Wir raten daher dringend dazu, vorerst die Finger von diesem Murks zu lassen!



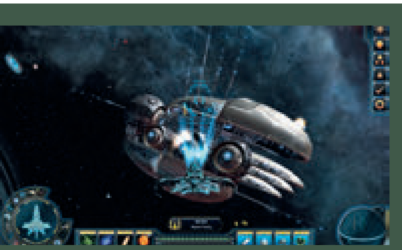
Snow erlaubt das Skifahren in einer offenen Spielwelt. Snowboards und Spielmodi sollen folgen.

INTERSTELLAR MARINES

Was *Interstellar Marines* irgendwann einmal sein soll: Ein nichtlinearer Taktik-Shooter, inspiriert von *Half-Life*, *Rainbow Six* und *System Shock*, der im Koop-Modus vier Spieler gegen intelligente KI-Feinde antreten lässt. Dazu Rollenspielelemente und eine Story, die sich abhängig von den Entscheidungen der Spieler verändert. Was *Interstellar Marines* im Moment ist: Ein abwechslungsarmes Multiplayer-Schützenfest für maximal 16 Spieler mit einer einzigen Waffe und eingeschränkter Bewegungsfreiheit. Spielspaß sucht ihr hier vergebens, stattdessen gibt es jede Menge verheißungsvolle Versprechungen der Entwickler.



Das einzig wirklich Beeindruckende ist die Technik des Spiels, genauer: die dynamischen Lichteffekte.



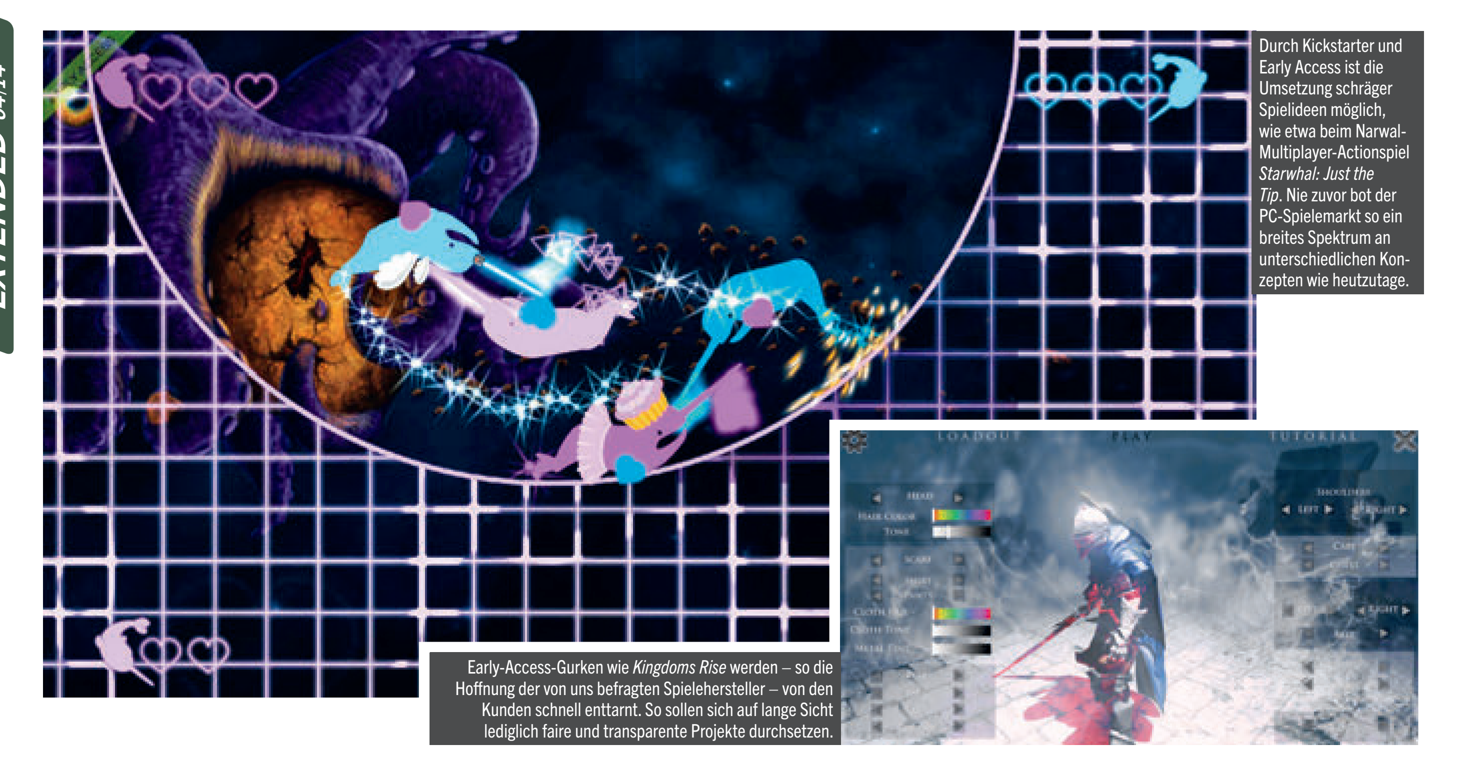
Starpoint Gemini 2

Regelmäßige Updates und eine deutliche Anlehnung an die *Freelancer*-Stärken: Das Weltraumspiel könnte den mauen Vorgänger vergessen machen. Dem dargestellten Univerum fehlt es bislang aber noch an Leben.



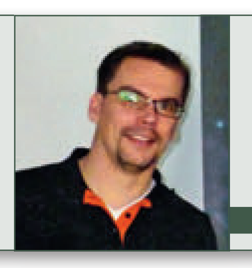
War for the Overworld

Schamlose *Dungeon Keeper*-Kopie, bei der es bislang noch an allen Ecken an Feinschliff fehlt. Nach zwei Stunden habt ihr alle Inhalte der angebotenen „Bedrock Beta" gesehen. Momentan gilt daher: Finger weg!



Durch Kickstarter und Early Access ist die Umsetzung schräger Spielideen möglich, wie etwa beim Narwal-Multiplayer-Actionspiel *Starwhal: Just the Tip*. Nie zuvor bot der PC-Spielemarkt so ein breites Spektrum an unterschiedlichen Konzepten wie heutzutage.

Early-Access-Gurken wie *Kingdoms Rise* werden – so die Hoffnung der von uns befragten Spielehersteller – von den Kunden schnell enttarnt. So sollen sich auf lange Sicht lediglich faire und transparente Projekte durchsetzen.



„Bei Early Access spielt eine gehörige Portion Vertrauen eine große Rolle.“

Stephan Winter, CEO von Limbic Entertainment

legen, wenn die Leute doch auch bare Münze für eine unfertige Alpha-Version zahlen, die erst später oder gar nicht mit Updates spielbar wird? Und wer garantiert einem als Käufer eigentlich, dass bereits im Early-Access-Stadium erfolgreiche Spiele wie *Prison Architect* oder *Kerbal Space Program* überhaupt jemals fertig entwickelt werden? Richtig: niemand.

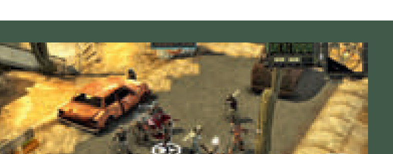
EIN VORLÄUFIGES FAZIT

Das Risiko, mit dem Kauf von Early-Access-Spielen Geld zum Fenster herauszuschmeißen, ist somit groß. Hier sind interessierte Kunden gefordert, sich über den Zustand des Projekts zu informieren, bevor sie zuschlagen: Mit Let's Plays, Steam Reviews und natürlich PC-Games-Artikeln. Dass sich auch die Art der Berichterstattung mit dem Aufkommen von Early-Access-Spielen ändern muss, ist nur logisch: Alpha- oder Beta-Versionen lassen sich nicht final bewerten, schon gar nicht mit einer Zahl. Der Grund ist offensichtlich: Scheinbar verhängnisvolle Kritikpunkte können schon mit dem nächsten Update aus der Welt geschafft sein. Daher wird die PC-Games-Redaktion auch in Zukunft spannende Early-Access-Projekte frühzeitig in Video- und Textform vorstellen, um euch die Kaufentscheidung zu erleichtern.

Letztlich ist es aber eine Frage der eigenen Präferenz, wie ein jeder mit Early-Access-Spielen umgeht. Niemand wird zum Kauf dieser unfertigen Alpha- oder Beta-Versionen gezwungen: Wer Spiele lieber in ihrer fertigen Fassung spielt, wartet einfach bis zum offiziellen Veröffentlichungstermin. Das klassische Modell mit Spielen, die erst nach dem Erreichen des Gold-Status zum Kauf angeboten werden und sich dann ohne weitere Updates komplett spielen lassen, wird darüber hinaus trotz des Booms der Early-Access-Sparte so schnell nicht aussterben. Darin sind sich alle von uns befragten Entwickler einig.

Auch wenn bereits Millionenerträge mit Early-Access-Spielen verdient werden: Diese neue Art der Spieleveröffentlichung steht immer noch ganz am Anfang. Die Studios testen die Grenzen der neuen Methode aus und allein durch die Reaktion der potenziellen Käufer werden sich viele problematische Entwicklungen von selbst regulieren.

Ihr als Spieler und Kunden habt es selbst in der Hand; ihr bestimmt, wie künftige Early-Access-Spiele aussehen werden und ob die Kommunikation zwischen Spielern und Studios für ausgereiftere Produkte sorgt; ihr seid am Drücker. Die Entscheidung, ob ihr das Risiko eines Early-Access-Kaufs eingeht oder nicht, liegt allein bei euch. Oder wie es Larian-Chef Swen Vincke ausdrückt: „Wenn du geschützten Sex haben möchtest, solltest du ein Kondom benutzen. Wenn du keine bösen Überraschungen beim Spielekauf erleben willst, dann warte gefälligst, bis das fertige Produkt erschienen ist! Es sei denn, du möchtest den Entwickler unterstützen oder du willst durch dein Feedback Einfluss auf das Spiel nehmen. Ansonsten kannst du einfach warten, bis es fertig ist.“ ❑



Wasteland 2

Rollenspiel mit komplexem Charaktersystem und liebevoll designter Spielwelt. Die Rundenkämpfe sind bislang noch nicht ganz ausgereift, dafür machen Story und Dialoge bereits einen tollen Eindruck.



Xenonauts

Das Rundentaktik-Spiel ist eine beinahe exakte Kopie von *X-COM* aus dem Jahr 1994. Der Schwierigkeitsgrad ist hoch, bis zum Release sollten die Entwickler noch an der Balance des Anti-Alien-Spiels arbeiten.